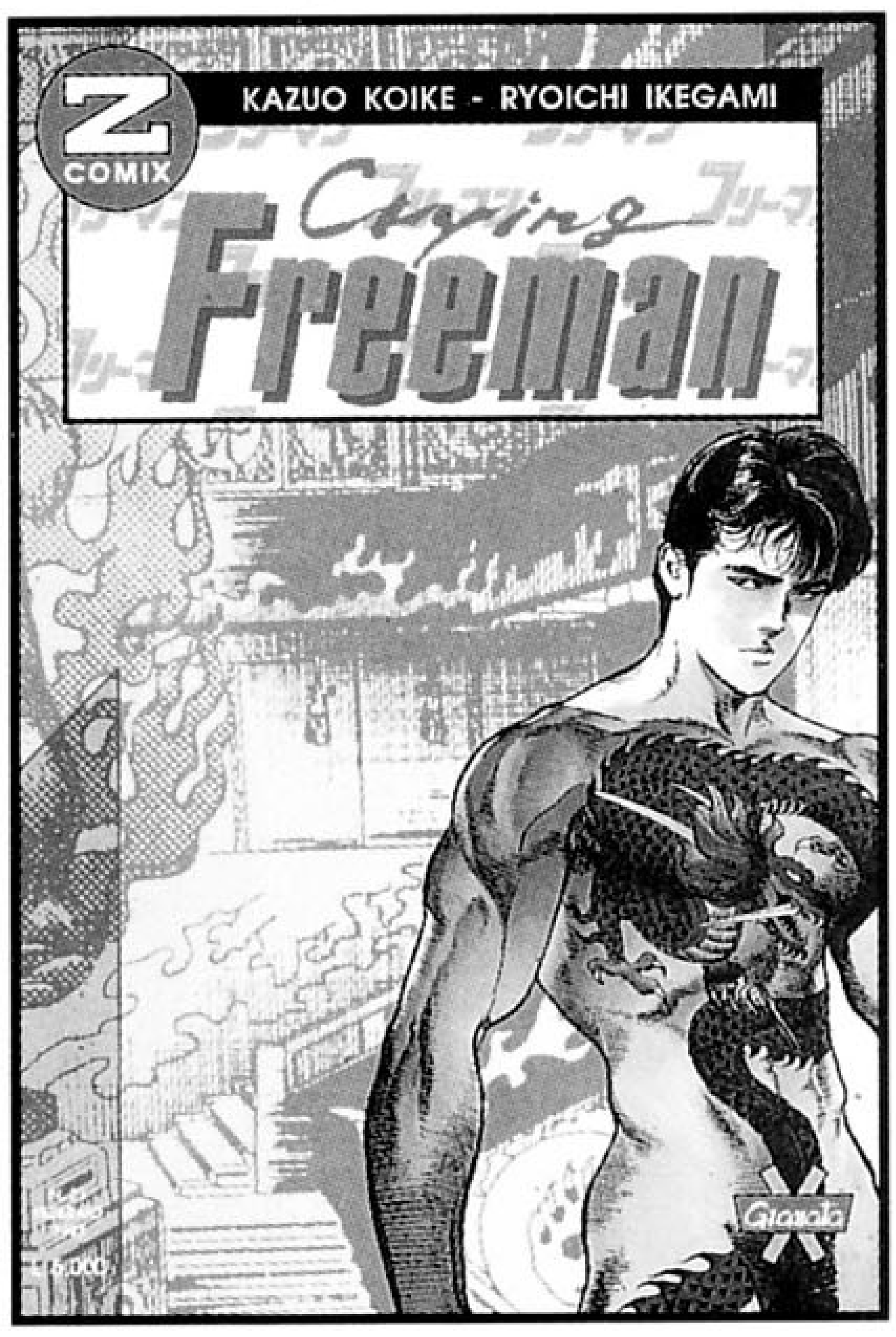
漫画 21 漫画
LIRE 5.000
FEBBRAIO 1993
MANGA ZINE
LAMU'
MAI
PATLABOR
RANMA 1/2
PORTFOLIO
SHINGO ARAKI
Granata

ZERO

28

Z COMIX



È in edicola il numero 21 di **Z COMIX** con nuove avventure dell'attesissimo **CRYING FREEMAN**. 128 pagine, lire 5.000.

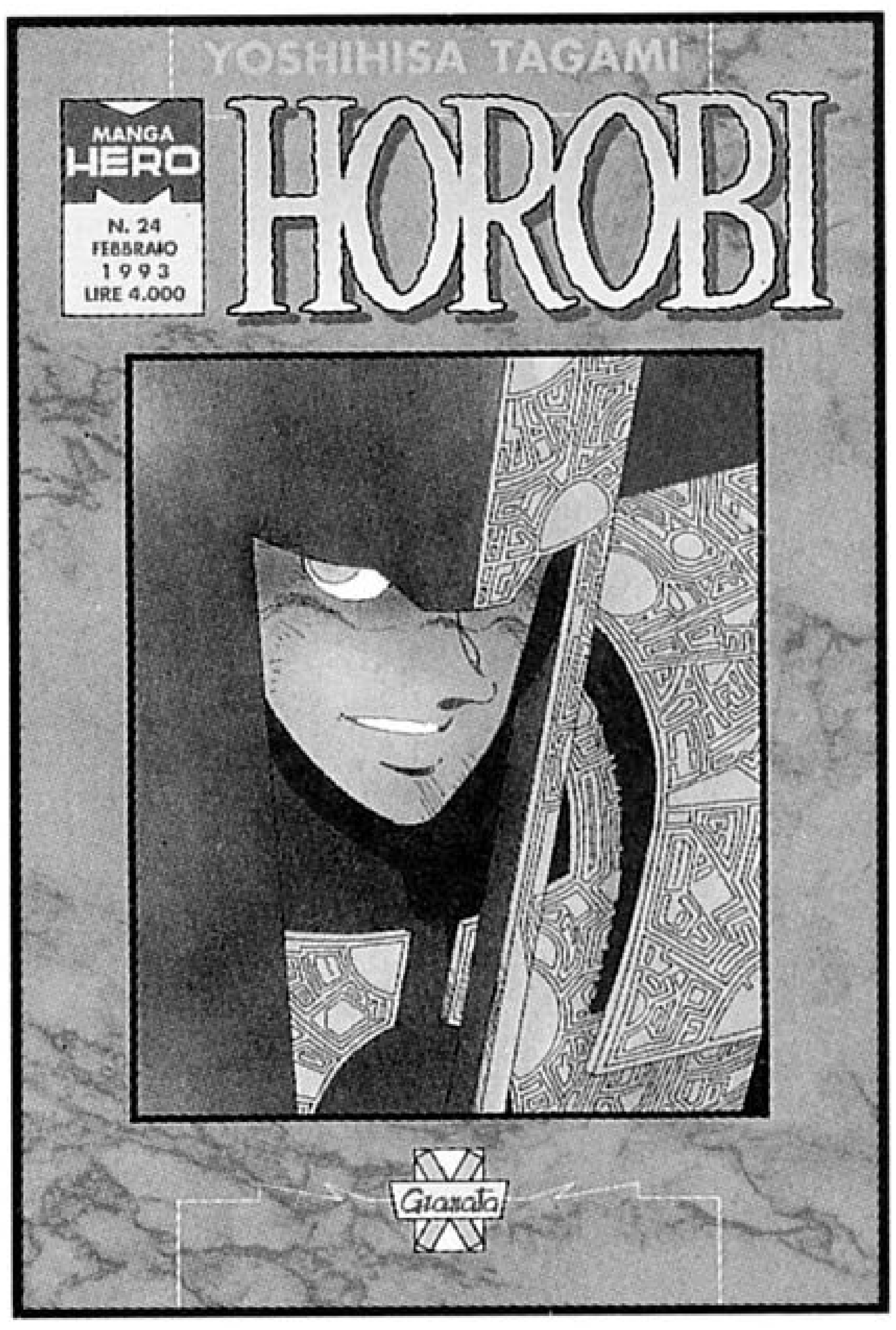
Z STAR

Negli spazi siderali con **CAPITAN HARLOCK** e la sua ciurma. Il grande **LEIJI MATSUMOTO** ai comandi su **Z-STAR** n° 15! 80 pagine, lire 4.000.

4 SERIAL ENTUSIASMANTI:
APPLESEED,
MACROSS II,
SANCTUARY,
SILENT MÖBIUS!
ZERO, LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE!
144 PAGINE, 5.000 LIRE.

Granata

MANGA HERO

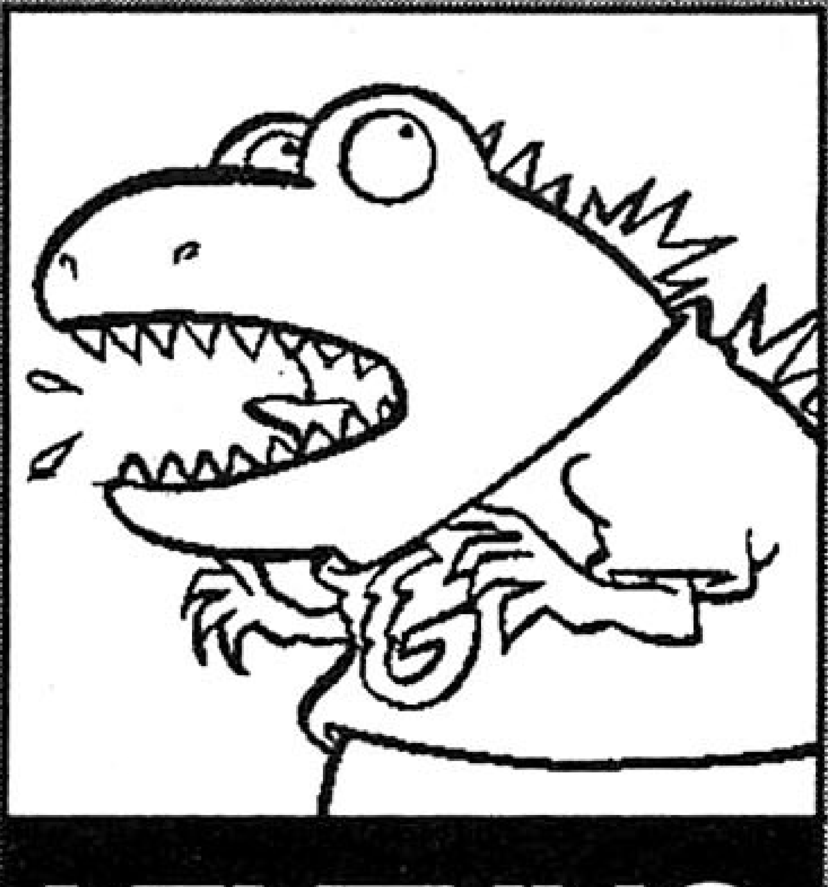


Si conclude su **MANGA HERO** n° 24 la saga di **HOROBI**, dove anche i sogni uccidono! L'incubo vi attende! 64 pagine, lire 4.000.

MANGA CLASSIC

Inizia, sul n° 12 di **MANGA CLASSIC**, l'avventura de **IL GRANDE MAZINGA!** Supervisione di **GO NAGAI**! 120 pagine, lire 5.000.

MANGAZINE



VENTUNO

ANNO III NUMERO 21 FEBBRAIO 1993

SOMMARIO

Magazine	pag. 4
MAI	pag. 13
Portfolio: Shingo Araki	pag. 35
RANMA 1/2	pag. 54
Vita da Gaijin	pag. 75
LAMU'	pag. 77
Cuore di manga	pag. 97
PATLABOR	pag. 99

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, GIANCARLO CARLOTTI, FEDERICO COLPI, GLORIA CORICA, ENRICO FORNAROLI, SIMONETTA SCALA - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: MARCO ALBERTINI, NICOLA BARTOLINI, DAVIDE CASTELLAZZI e VANNA VINCI.

CREDITS

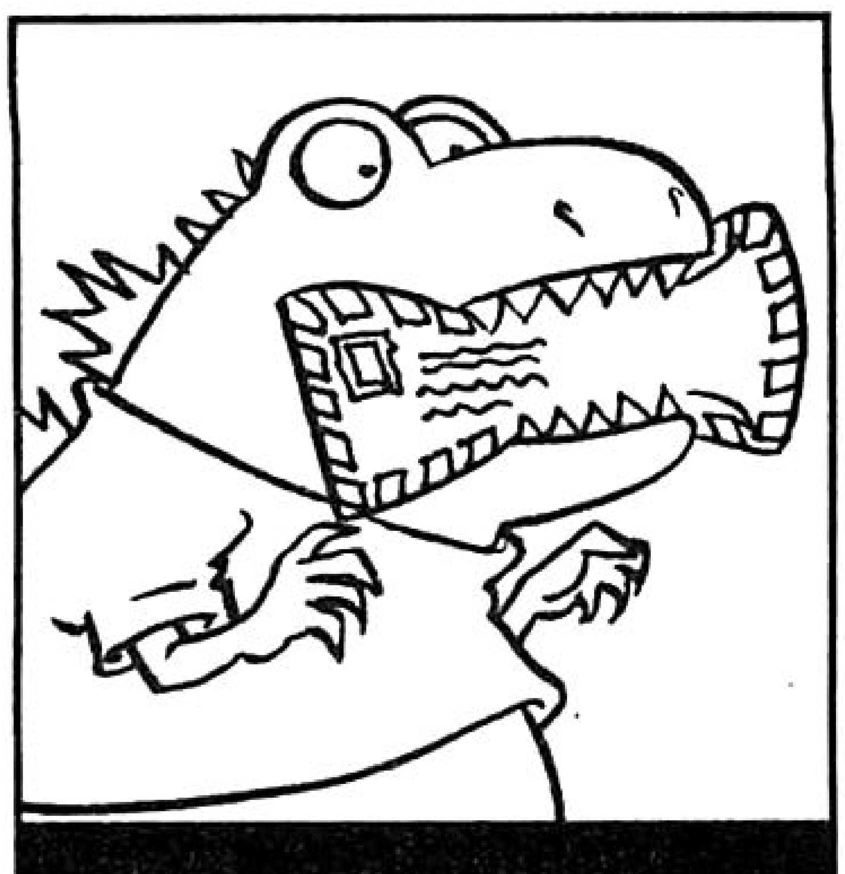
RANMA 1/2 © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
Adattamento Claudia Cangini. Traduzione Federico Colpi.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
PATLABOR © by Masami Yuki/Shogakukan Inc./Viz Communications Inc.
Adattamento Claudia Cangini. Traduzione Federico Colpi.
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Monica Garuti. Lettering: Deborah Pigrucci.
Copertina: © 1986 Kurumada M. - Shueisha - Toei Doga.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/199. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: I.G.E. Pizzorni, via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47
40122 BOLOGNA
telefono 051/237737 (r.a.)
telefax 051/226895

No, non ci siamo ancora. Dopo aver pubblicato centocinquanta albi di manga, dopo aver acquistato i diritti delle più importanti serie 'storiche' e di alcune fra le più stimolanti produzioni dei nuovi autori, dopo esserci confermati come il maggior editore di manga al di fuori del Giappone; dopo tutto questo, dicevo, non siamo ancora riusciti a organizzare un settore video credibile. Non tanto per le cassette da pubblicare (che sono tantissime e tutte di grande qualità), quanto perché non siamo ancora riusciti a darci un'organizzazione tale da permetterci di rispettare i tempi di realizzazione.
Così, mentre stiamo alacremente lavorando per riuscirci, non possiamo non scusarci profondamente con tutti gli amici che da ormai troppo tempo stanno aspettando di ricevere le cassette che avevano ordinato. Scusateci ancora una volta, cari fedelissimi delle nostre edizioni, e speriamo che sia l'ultima volta che dobbiamo approfittare della vostra pazienza.

Luigi Bernardi



POSTA

VENDO/SCAMBIO

Scambio, vendo, compro film e OAV d'animazione giapponese; prezzi modici, solo PAL. Inviate le vostre liste. Cerco serie TV di Gundam in italiano in buono stato (complete).
Stefano Tombacco
Via Monte Bianco 6
30037 Scorzè (VE)

Vendonsi immagini manga (Cliparts) per Commodore Amiga e carta da lettere con personaggi manga (e non). Per informazioni tel. 0966/937476 (dalle 14 alle 15).
Luca Pavia
Via Undici 18
89020 Melicucco (RC)

Ciao! Mi chiamo Silvia, sto cercando tutto ciò che avete sui Saint Seiya, Lamù e Orange Road, pago bene. Inoltre vendo e scambio materiale giapponese, VHS, MC, poster... di qualsiasi cartone! Scrivete numerosi!
Silvia Pisani
Via C.Battisti 13/A
37036 S. Martino B.A. (VR)

Vendo o scambio film d'animazione giapponese in lingua originale, inglese e italiano (come Totoro, Laputa, Nausicaä, Gundam, Crying Freeman e altri) in PAL.
Luca Pandolfini
Via Pio Campana 85
47023 Cesena (FO)
Tel. 0547/382694

LA LETTERA DEL MESE

Vi scrivo per avere qualche notizia circa un argomento particolare che mi sta a cuore. Premetto che sono un accanito divoratore di fumetti sin dalla più tenera età; che sono, attualmente, da catalogare tra quella fortunata fascia di 'consumatori di fumetti' in età produttiva (come ora si usa dire) che può permettersi di razziare le edicole di tutto ciò che offre il mercato.

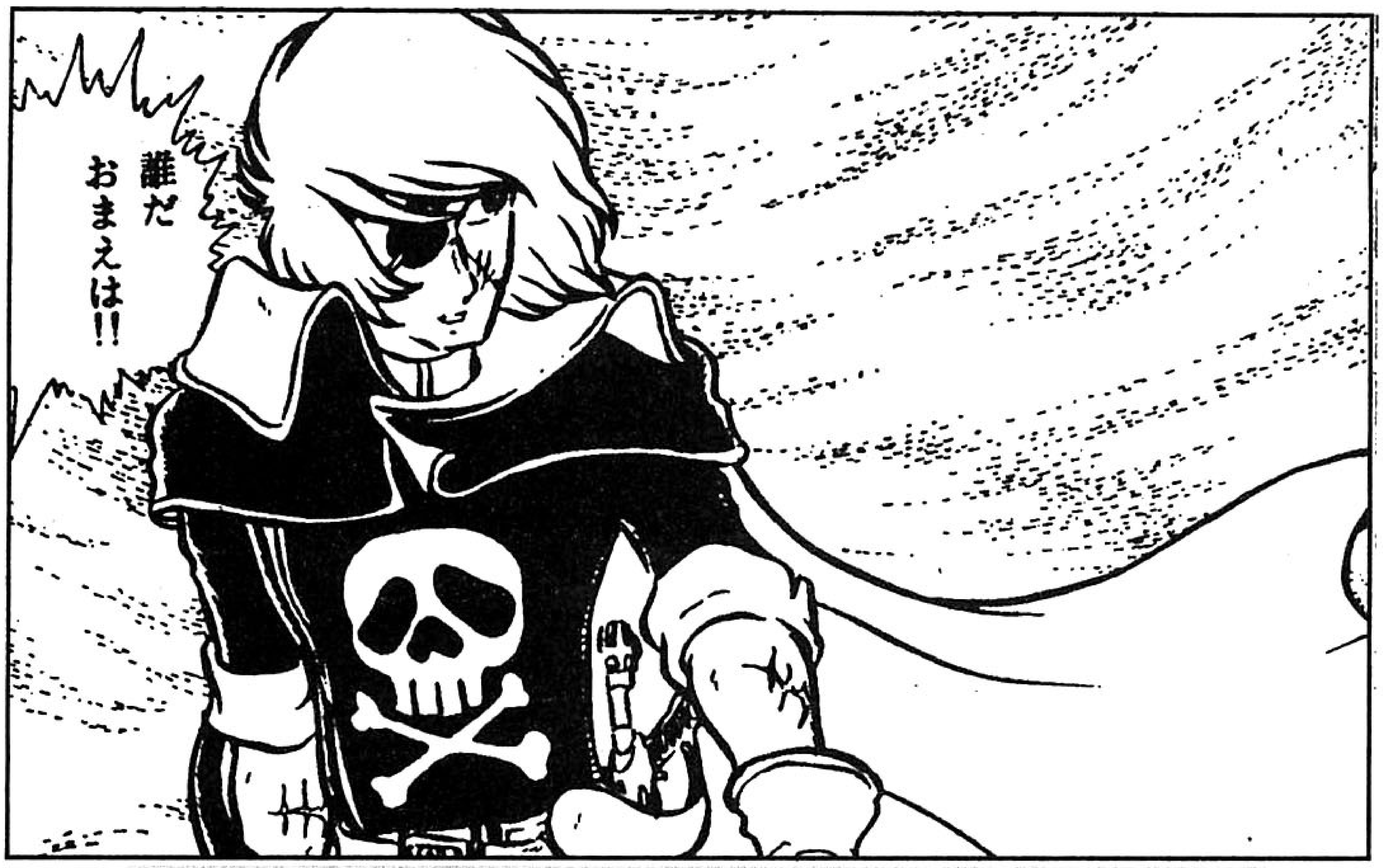
Lettore instancabile di fumetto Marvelliano, DC, dei francesi, del fumetto latino e di quello italiano, ho accolto con piacere l'arrivo del fumetto giapponese. Ho preso tutti i giornali di manga che sono via via usciti, sin dai primi *Akira* fino agli ultimi arrivi, le serie ordinarie e gli speciali, apprezzando il 'mondo diverso' dei soggettisti e dei disegnatori del Sol Levante. Piacere particolarmente vivo dato che sono un estimatore dell'arte, della letteratura e dei costumi tradizionali del lontano Giappone, tanto che negli anni e non senza difficoltà, sono riuscito a farmi un'elementare cultura su questa materia, così da poter collaborare con alcune riviste di Arti Marziali e Cultura Orientale.

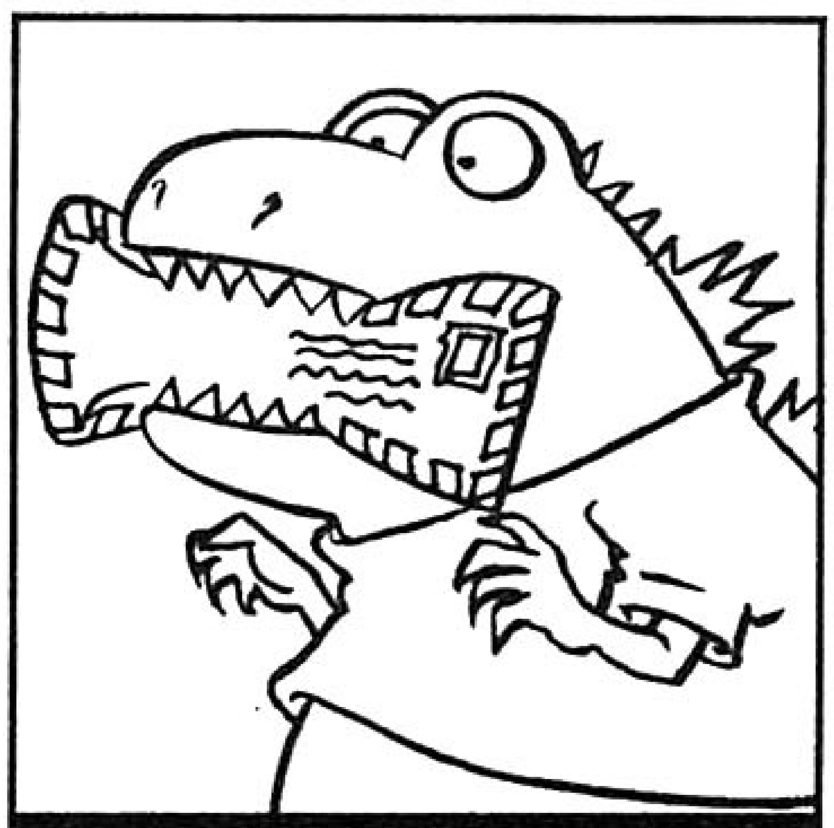
Sin dai primi numeri dedicati ai manga mi aspettavo di vedere comparire la serie dedicata a Kozure Okami, cioè *Itto Ogami*, di K. Koike e G. Kojima (di cui, peraltro, posseggo alcuni albi nell'edizione americana della First Comics, la collana "Lone Wolf and Cub").

Kamui © Sanpei Shirato & Akame Productions/Shogakukan Inc.

Invece passavano i numeri e apparivano nuove serie, altre ne venivano annunciate, ma le mie aspettative rimanevano sempre deluse. Apprezzo molto le vostre proposte, ma mi pare che, attualmente, siano rappresentate solo da quelle produzioni che presentano i robottoni (*Mazinga Z*, *Patlabor*, *Gunhed*) o in genere il fattore fantascienza/fantastico (*Horobi*, *Squadra speciale Ghost*) oppure le 'situation comedy' tipo *Lamù*, *Orange Road*, *Oh mia Dea*, *Mai*, *Ranma*) ruotando dal 'leggero' allo 'spruzzo di magia' o al 'giallo'. La presenza dei fumetti Jidaimono o di Samurai è pressoché assente, visto che *Kamui* è stato pubblicato in modo spezzettato e adesso sospeso. Inoltre (io mi ricordo ancora l'OAV quando veniva trasmesso sulla nostra rete, molti anni fa) *Kamui* è atipico rispetto al fumetto ad argomento 'Samurai' in genere. Io penso che questo genere di manga dovrebbe essere rappresentato sulle pagine delle riviste dedicate ai fumetti giapponesi, dato che, oltre tutto, molti atteggiamenti dei protagonisti delle altre serie hanno origine proprio dai costumi dei guerrieri del medioevo nipponico. La pubblicazione di alcune di queste serie potrebbe far comprendere meglio ai lettori la storia, i costumi, i modi di pensare e di essere giapponesi, senza l'influenza dei costumi occidentali, che 'vela' queste particolarità nelle serie che si svolgono in un tempo a noi contemporaneo o in un futuro ipotetico. E senza dubbio *Kozure Okami* è una delle serie più belle tra quelle dedicate ai Samurai, esiste una versione già girata (così non dovremmo vedere Itto Hogami e Retsudo Yagyu con la spada nella SINISTRA, vera bestemmia nel Bushido giapponese), ha ricevuto le lodi di Miller e Sinkiewicz, è conosciuta in Italia attraverso la serie di telefilm *Samurai*, che ebbe molto successo ogni volta che fu proposta su Italia 1, ha bei disegni e belle storie, rese in modo da mostrare in maniera corretta il clima e l'ambiente dell'epoca dello shogunato Tokugawa. Per cui rivolgo a voi il mio appello di pubblicare *Kozure Okami* e di programmare qualche altra serie di Samurai. Non penso ci saranno problemi di comprensione, come ho sentito dire da

Capitan Harlock © Leiji Matsumoto/Akita Shoten Pub. Co.





POSTA

alcuni, per particolari aspetti del racconto. Al massimo, come avviene nell'edizione americana o come viene fatto in certi casi (vedi "Kappa Magazine"), basterebbe aggiungere qualche riga di nota o eventualmente pregare qualcuno, esperto di cultura marziale tradizionale giapponese (che presumo esista nei vostri staff) di scrivere una breve spiegazione.
Colmerete così quella che ritengo, obiettivamente, una grave lacuna (come, e non mi spiego il perché, la mancata pubblicazione della serie *Camelot 3000* da parte dei vostri 'cugini americani').

Arch. Adriano Amari
Palermo

Carissimo Adriano, anche se non hai lesinato gli sforzi per ribadire la tua proposta (la lettera l'hai scritta contemporaneamente a noi e alla Star Comics), non credo che sia fattibile la pubblicazione italiana di Kozure Okami*. Nonostante l'indubbio interesse storico ed 'esotico', le storie di Samurai non hanno mai riscosso un grande successo in Italia. La conferma è che abbiamo dovuto sospendere* Kamui *perché non piaceva alla stragrande maggioranza dei lettori. Il buon gradimento televisivo della serie che ci chiedi è spiegabile col fatto che il suo pubblico era molto più adulto di quello che consuma i manga, che, nella propria frenetica giovinezza, pretende forti e veloci emozioni, ritmo incalzante e personaggi fantasiosi. Tutto il contrario, insomma, dei requisiti posseduti dalla pur splendida serie che ci richiedi, peraltro di notevole lunghezza. Grazie, comunque, per l'attenzione con cui segui le nostre testate, non solo quelle giapponesi, spero.*

LETTORI ALLA RISCOSSA

Dicono che non c'è niente di più bello di ciò che piace. E hanno ragione. Anche se i disguidi sono vari (ritardi di consegne, stampe imperfette) come non gioire nel leggere le nostre storie preferite? Che siano drammatiche, o avveniristiche, come *Gunhed*, o divertenti come la fulminante *Lamù*, l'emozione che si prova a leggerli è sempre come la prima volta, sempre con lo stesso affetto ed entusiasmo. Questo, almeno, è ciò che provo io. Adesso, poi, abbiamo (per fortuna) l'imbarazzo della scelta: dalle nuove testate by Granata alle neo Star Comics: tutte con manga molto validi. Peccato che ci sia chi non li apprezza. Mah! Peccato! Il mondo è bello perché è vario, no? O almeno così dicono. A patto di non ingiuriare ciò che una persona non conosce, perché non vuole o non può. Parliamo d'altro: su "Z Star" tra poco inizierà una nuova affascinante saga: *Capitan Harlock*. Spero di leggere in un futuro non molto lontano, anche la saga de *La Regina dei Mille Anni*. Ditemi di sì. Fareste un ragazzo ancora più felice di quello che è.

Marco Piacentino
Torino

Già, il mondo è bello proprio perché è

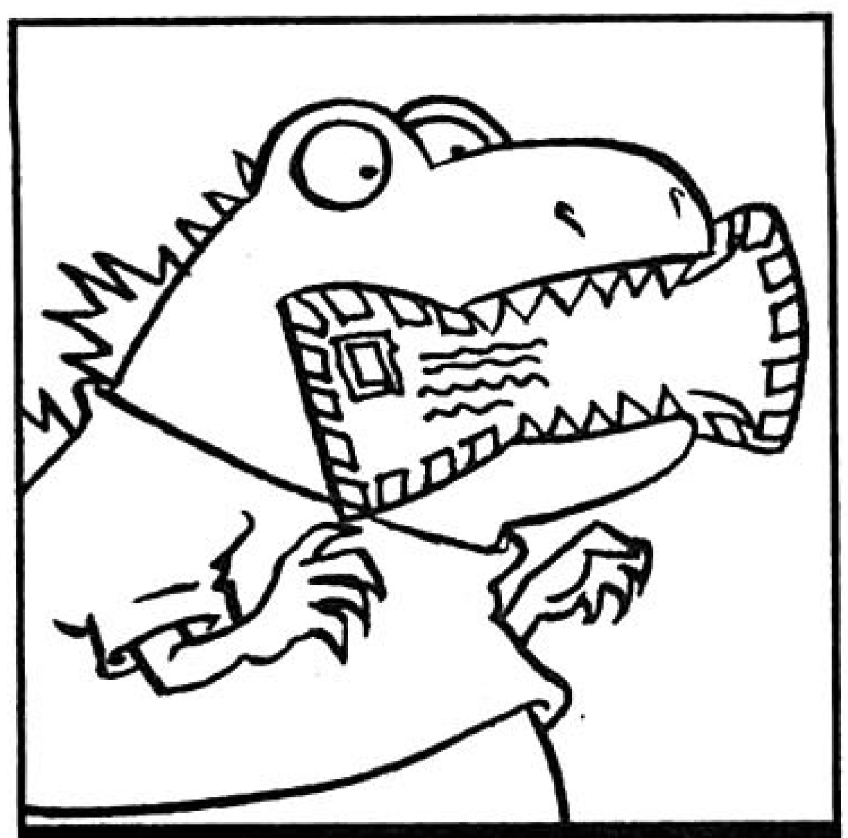
Effettuo vendite di audio e videocassette riguardanti i nostri eroi Made in Japan a prezzi ragionevoli. Scambio materiale sul mitico Ken Shiro e su Prendi il mondo e vai.
Francesca Sperindio
Via Ca' Mariotte 4
61020 Ca' Gallo (PS)

Cerco videocassette o manga delle seguenti serie televisive: Atlas Ufo Robot, Mazinga Z, Il Grande Mazinga.
Casimiro Amato
Via M.Pacifico 33
82100 Benevento

Dispongo di moltissimi OAV e films in VHS PAL (come Orange Road, 3x3 Eyes, Cream Lemon, etc.) che scambio con modellini, fumetti di tutti i tipi e programmi per Amiga.
Stefano Torretta
Via Bianchi 11
27049 Stradella (PV)

Vendo volumetti di lusso in lingua originale n.2, 3, 4, 5 a prezzo trattabile dei cavalieri dello Zodiaco. Cerco inoltre pupazzetti dei baby-cavalieri, come appare a pag.2 del n.1 di Yamato.
Seraglio Federico
Via T.Dal Molin
36100 Vicenza
Tel. 0444/925941

Attenzione!! Desideri avere un disegno del tuo personaggio preferito, in qualsiasi posizione, con qualsiasi tecnica di dise-



POSTA

vario e perché, prima o poi, leggerai anche La regina dei Mille Anni. *Contento?*

Sono un ragazzo di 15 anni che segue fin dai primi numeri **Mangazine** e parecchie (quasi tutte) vostre testate nipponiche, giudicandole sempre ottime. Proprio ieri, in una libreria specializzata, ho scovato un manga che mi ha lasciato a bocca aperta: *Bastard* di Kazushi Hagiwara. Ora vi chiedo: avete intenzione di pubblicarlo, prima o poi, e, se sì, quando e dove (spero in formato piccolo, come *Ken* e *I Cavalieri dello Zodiaco*)? Mi interessa anche sapere se intendete pubblicare nella collana Manga Video i 6 OAV di *Record of Lodoss War.*

Giovanni Bellini
Venezia

Eh, sì, caro Giovanni, crediamo proprio che tu ci abbia letto nel pensiero. Prestissimo le comunicazioni ufficiali. Ciao.

Sono un ragazzo di 16 anni appassionato di fumetti e vi scrivo per l'amore che nutro per i manga e nella speranza di vedere con i miei occhi una rivista che sia veramente la rivista di manga nel settore, anche per la qualità della carta e del colore. Non ho approvato l'atteggiamento di Riccardo nei confronti dei cambiamenti attuati all'interno delle vostre/nostre riviste. **Mangazine** e "Zero", indirizzandosi sempre più verso un fumetto di alta qualità hanno (giustamente) dovuto subire un cambiamento al loro interno e dare spazio ad altre serie e penso che la Granata Press, ora come ora, non debba che avere tutto il nostro appoggio e subire da parte nostra critiche indirizzate al miglioramento delle testate. È vero, Riccardo, *Mazinga Z* anche a me non piace, ma questo non si può dire per *Saint Seiya* di Kurumada che, seppur basati su uno stile 'molto' particolare, hanno il loro cavallo di battaglia nella buona sceneggiatura e nel continuo intrecciarsi di fatti e situazioni. Non mi sono mai piaciute serie come *Baoh* e *Sanctuary* (*Crying Freeman* però è stupendo); ma a serie di così alta qualità come *Spriggan*, *Silent Möbius* e *Gunhed* non possiamo che chinare la testa e andare fieri di una rivista come "Zero", che presto avrà 128 pagine (perché le avrà, vero?). Desidererei che il colore fosse presente all'interno di tutta la rivista e che nelle pagine di **Mangazine** e "Zero" fossero pubblicati i pareri del pubblico riguardo alle stupende serie da voi pubblicate, quali *Venus Wars*, *Outlanders*, *Grey*, *Horobi*. E ora due o tre domande: 1) Quand'è che *Mazinga* finirà e lascerà il posto alla terza serie di *Crying Freeman*? 2) Quando terminerà *Horobi*? Pubblicherete la seconda serie? 3) Mi rispedirete il nuovo catalogo di Hunter? Buon lavoro.

Emiliano Santini
Firenze

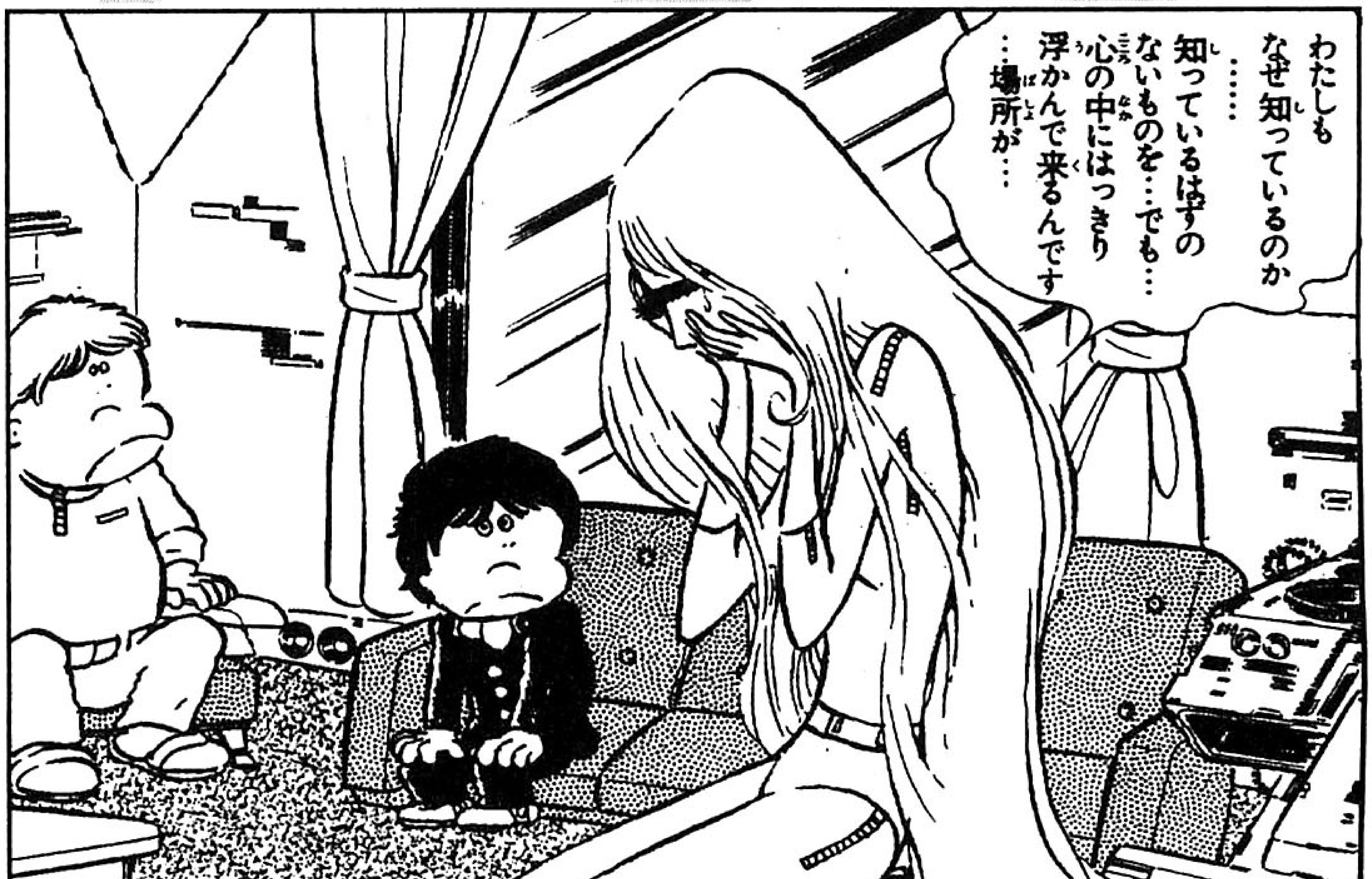
gno, in qualsiasi grandezza e nello stile del disegno originale? Sono specializzato in Ninja Kamui, City Hunter, Cat's eye, Lamù, Okuto no Ken, Mai, Kuju, Crying Freeman.
Alessandro,02/ 9843395 ore pasti

Sono in possesso di una modesta lista di OAV in lingua e in italiano, inoltre ho 5 CD sui C.D.Z. Se a qualcuno dovesse interessare...
Biferali Fabio
Via Montesanto 1
33044 Manzano (UD)
Tel. 0432/740170.

Vendo materiale giapponese originale, riviste, video e audiocassette. Richiedere lista, allegando francobollo
Barbara Bonetti
Viale Cermenate 1
20141 Milano
Tel. 02/8466052.

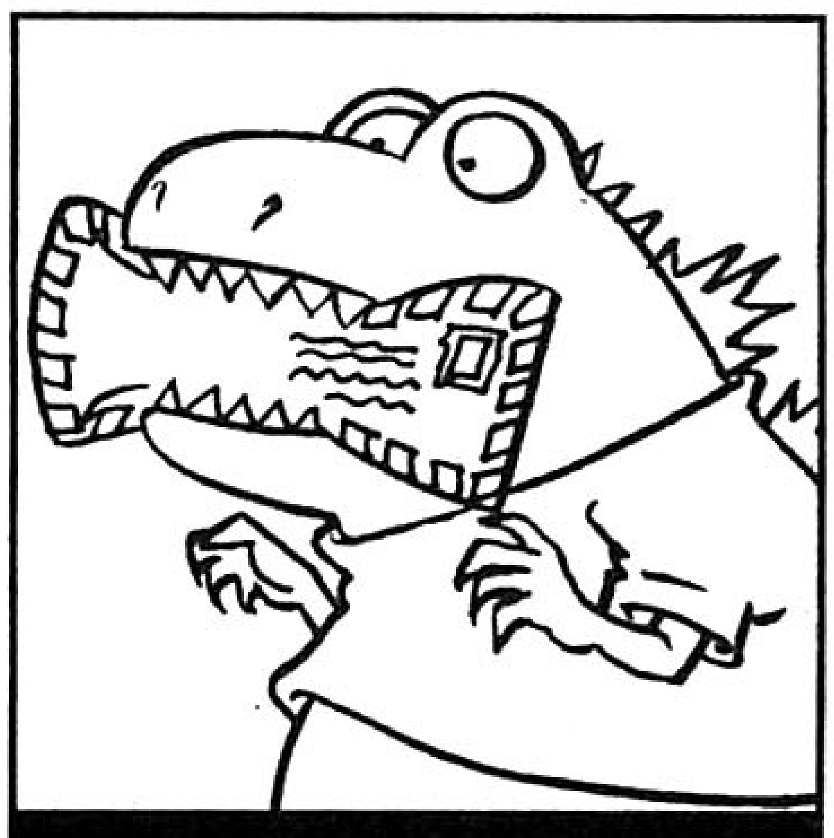
Vendo 8 numeri di Devilman editrice Granata Press, dal n.1 al n.9 escluso n.8. Per informazioni telefonare allo 0583/ 407009 e chiedere di Serena o Michela. Altrimenti scrivere.
Bacchi Serena
Via Biccelli 67
55014 Marlia Lucca.

Disponiamo di centinaia di immagini a colori di vario formato riguardanti qualsiasi serie e OAV d'animazione giapponese, provenienti direttamen-



La Regina dei Mille Anni © Leiji Matsumoto/Akita Shoten Pub. Co.

Bastard © Shueisha



POSTA

Grazie per il tuo atteggiamento da avvocato difensore, caro Emiliano. Purtroppo – o per fortuna – quando si ha a che fare con materiale così abbondante e così diverso è quasi impossibile poter accontentare tutti. Noi cerchiamo di fare del nostro meglio, però è giusto che qualcuno la pensi in modo diverso da noi. Per arrivare alle tue domande, crediamo che tu abbia fatto un po' di confusione: Crying Freeman *è già tornato, ma non al posto di* Mazinga Z *(che è stato sostituito da* Il grande Mazinga. Horobi *termina questo mese (e abbiamo pubblicato sia la prima che la seconda serie). Quanto al nuovo catalogo di Hunter, dovresti averlo già ricevuto. Grazie per le belle parole, e scrivici ancora.*

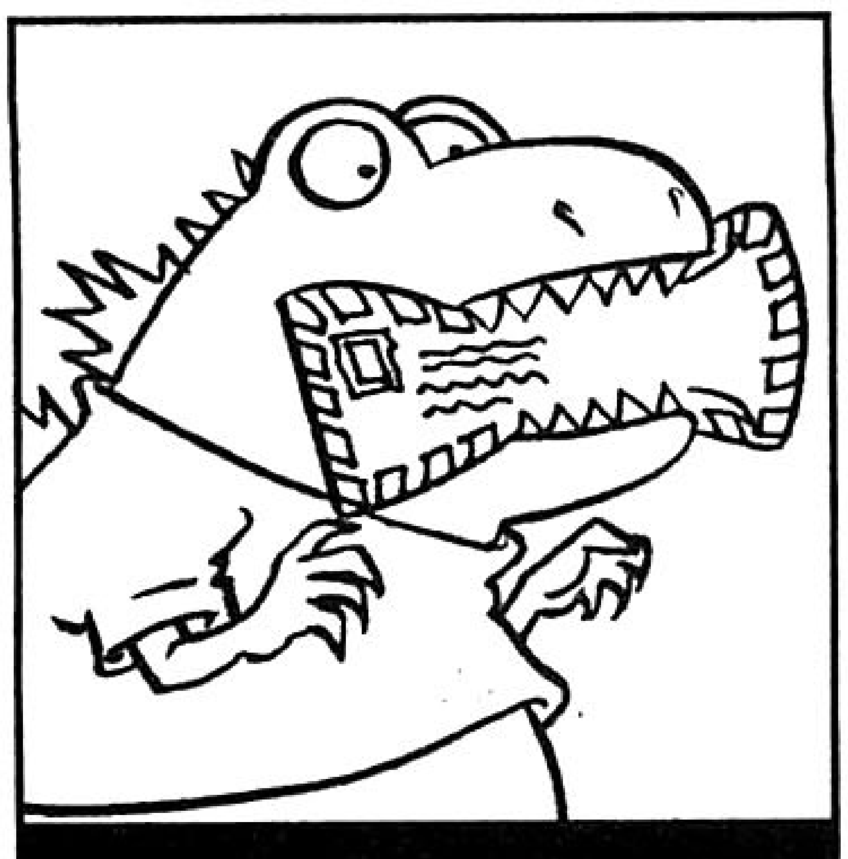
Chi vi scrive è un profondo estimatore di fumetti e di animazione giapponese. Innanzitutto vi porgo i miei complimenti per le vostre insuperabili testate, in particolar modo per **Mangazine**: il vostro/nostro pregevole albo (forse un po' saturo di storie) si è arricchito di un tocco di classe e di brio in più con l'inserimento del colore. Però ancora non basta, bisogna andare ancora avanti: molti celebri capolavori in bianco e nero, con una sapiente colorazione potrebbero risultare addirittura meravigliosi. Sono sicuro che vi ricordate di quegli splendidi manga d'autore pubblicati a colori, parecchi anni fa, da una nota casa editrice italiana. La ragione per cui ho deciso di scrivervi è questa: voglio esprimervi il mio più profondo dissenso per l'interruzione, su **Mangazine**, della serie dedicata a Kamui, del grande Sanpei Shirato; personalmente apprezzo molto questo manga, creato da un autore che considero un vero artista, perché capace di trasmettere emozioni genuine, perché il tratto, criticatissimo da alcuni, non manca certo di realismo, come tutta la trama, che descrive un reale contesto storico-culturale del Giappone di qualche secolo fa, perché evoca una 'forma d'arte' particolarissima che non

te dal Giappone. Prezzi concorrenziali!!!
Lista su richiesta.
NEW-TYPE CLUB
Via E.Albertario 60
00167 Roma.

Ehi, ragazzi, siete fans accaniti della mitica Madonna? Bene, per voi vendo magnifici poster e persino le sue straordinarie introvabili "biografie non autorizzate". Cosa aspettate?
Zaccaria Leonilda
Via Taranto Lecce 3
74022 Fragagnano (TA)

Possiedo dei film di animazione giapponese (Akira, Babil Nisei, Dominion ecc.) disponibili in varie edizioni. Posso scambiarle con materiale video su Saint Seiya o venderle a prezzi modici.
Barbara Riddei
Via Bosco Degli Arvali 32
00148 Roma
Tel. 06/6570529

Cerco serie TV in buono stato: Lamù, Gundam (anche puntate), Robotech prima serie, Nadia, Conan, Babil Junior, Prendi il mondo e vai (anche puntate); cerco inoltre: Nausicaä, I Cavalieri dello Zodiaco (film), Lupin e Il Castello di Cagliostro (solo quello tratto dalla serie TV). Acquisto o preferibilmente scambio con: Orange Road (quasi completa, buona), Gundam (quasi completa, rovinata), pun-



POSTA

tate di Touch, Cavalieri dello Zodiaco, OAV in italiano, Cream Lemon ecc.ecc.
Giatti Paul
Via Tunisi, 1
37134 Verona
Tel. 045/8201550

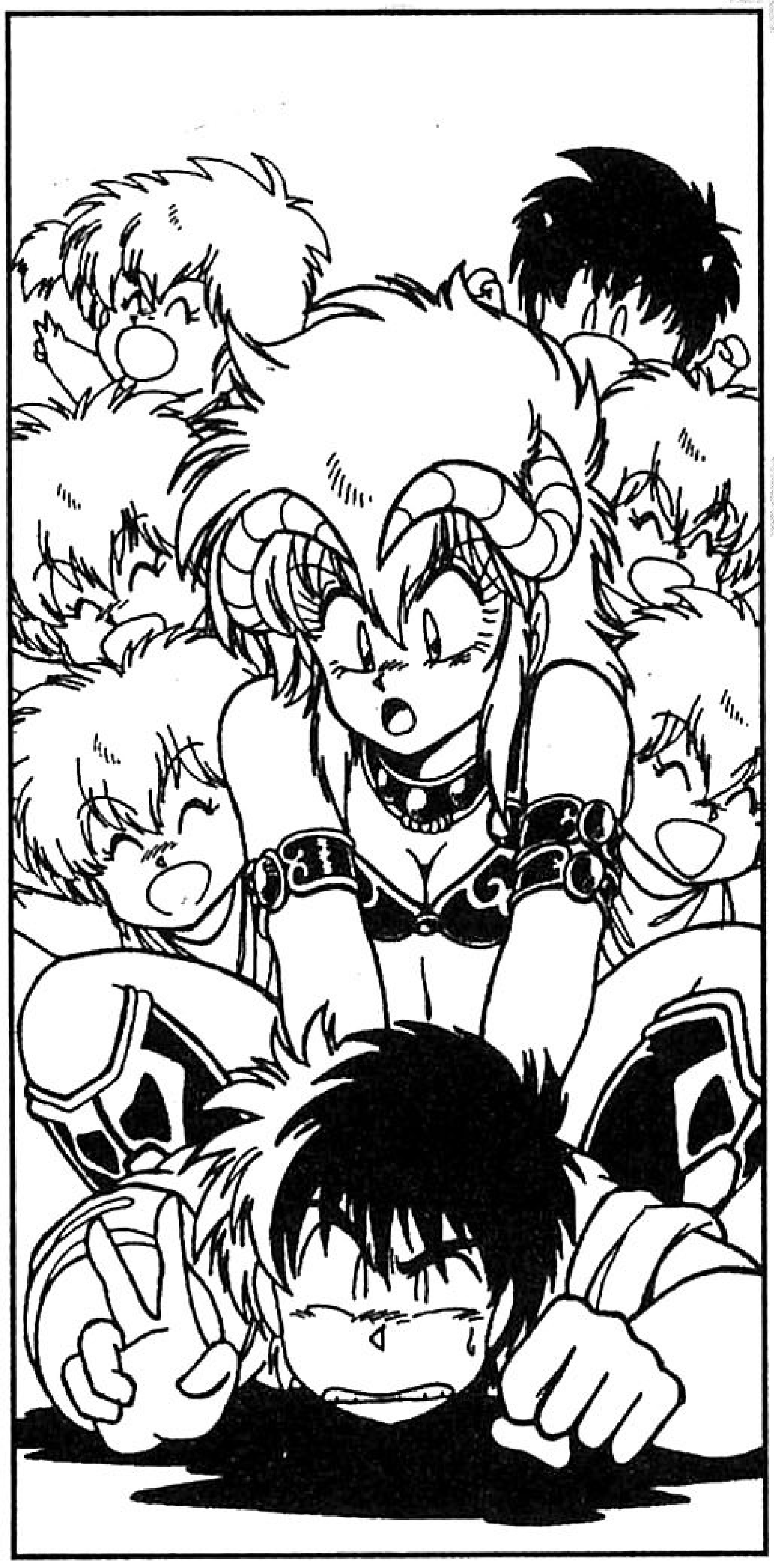
Sono in posseso di tantissime produzioni video e audio di cartoni animati giapponesi: film, OAV musicali e serie televisive di tutti i generi in italiano e in lingua originale. Le prime dieci telefonate che effettueranno un ordine riceveranno un poster fatto a mano di un personaggio dei cartoni della dimensione di 60 cm x 90 cm circa.
Luca Boldrin
Via Tommaseo 90
26041 Casalbellotto
Tel. 0375/59731

Vendo e scambio materiale giapponese tra cui: serie, OAV e audiocassette registrate da CD, tra le quali Ken, Orange Road, Maison Ikkoku ecc.
Giuseppe Cassaro
Via Riccione 3
04024 Gaeta (LT)

A tutti i fans dei Samurai: vendo uso ciondolo o soprammobile elmetti raffiguranti l'elmo dell'armatura bianca di Ryo, fatti artigianalmente dal sottoscritto, in argento e similoro, su richiesta smaltati nei colori dell'originale.
Arveda Gabriele
V.le Dalla Chiesa 5
15048 Valenza (AL)
Tel. 0131/955920

tutti sono riusciti a capire. Insomma, al di là di tutte le vostre pur valide ragioni, è stata una mossa estremamente poco seria e irrispettosa verso gli estimatori (me compreso) del manga di Shirato, i quali, adesso, non sapranno che pesci prendere per conoscere il prosieguo delle avventure del giovane ninja disertore. Cambiamo argomento: so che vi impegnate molto per la buona riuscita delle vostre testate, però ancora oggi rimango sconcertato nello scorgere le tavole di episodi completi, più in nero che in bianco e nero (per esempio *Lamù* nn.9 e 15, i primi episodi di *Ranma 1/2*), oppure le foto, le immagini di un importante dossier su Gundam (**Mangazine** n.18) quasi tutte sfuocate. Perché accade questo? Non vi sembra di trascurare il settore della produzione e commercializzazione di videocassette, dato che esistono un'immensità di OAV e di film stupendi che aspettano solo di essere adattati per essere immessi sul mercato italiano? Penso che dovreste indirizzare maggiormente i vostri sforzi in questo settore e vedrete che non mancherà il riscontro positivo di tutti gli appassionati di anime. Infine, un'ultima domanda riguardante la serie animata *L'Uomo Tigre*, il campione (la prima, uno degli anime più umani e commoventi di ogni tempo), ispirata a Tiger Mask, uno dei più grandi campioni di lotta libera professionistica (catch o wrestling). Sapete per caso dirmi se il gigante Baba, uno dei personaggi della serie, esiste realmente (visto che nel cartone si avvicendano molti personaggi e avvenimenti reali) e se il soggetto è frutto della realtà (almeno in parte) o è una pura invenzione scaturita dall'alone di mistero che ha sempre contraddistinto l'identità segreta di Tiger Mask (si tratta di un atleta mascherato). Ho consultato *Anime* senza trovare nulla in proposito. A proposito di wrestling, non mi dispiacerebbe, in futuro, trovare sulle vostre riviste un articolo dedicato al mondo della lotta libera giapponese.

Sebastiano Trimarchi
Palermo



Outlanders © **Johji Manabe & Studio Katsudon**

Grazie per i complimenti, caro Sebastiano. Dopo quella dell'amico architetto Amari la tua è la seconda lettera proveniente da Palermo che ripropone il discorso Kamui e arti marziali: non è escluso che vi conosciate. A te comunque la stessa risposta che a lui. Veniamo al resto. Certo la stampa di qualche nostro albo fa un po' discutere, però almeno adesso il colore è reso in modo splendido dalla nuova carta. Siamo invece del tutto contrari alla colorazione delle tavole a fumetti: oltre che costosa, l'operazione suonerebbe 'falsa', visto che i manga originali sono in bianco e nero. Anche Akira, a conti fatti, è molto più bello, 'drammatico' e meglio disegnato nell'edizione giapponese che in quella diffusa negli Stati Uniti e in Europa. Hai ragione, invece, per quanto riguarda il settore video, che abbiamo inaugurato senza una valida struttura produttiva, col risultato di metterci più volte nei pasticci coi lettori a causa di ritardi davvero colossali. Ora, finalmente, siamo in grado di seguire le cose con maggiore professionalità, ed è proprio in questo settore che si vedranno novità davvero strepitose. Dacci fiducia ancora una volta, e vedrai... Per quanto riguarda Baba, ti confesso che non sappiamo se sia esistito realmente. Grazie per la bella lettera e scrivici ancora.

Down Load © Nec Avenue/Sofix/Madhouse

GIAPPONE
a cura di Federico Colpi

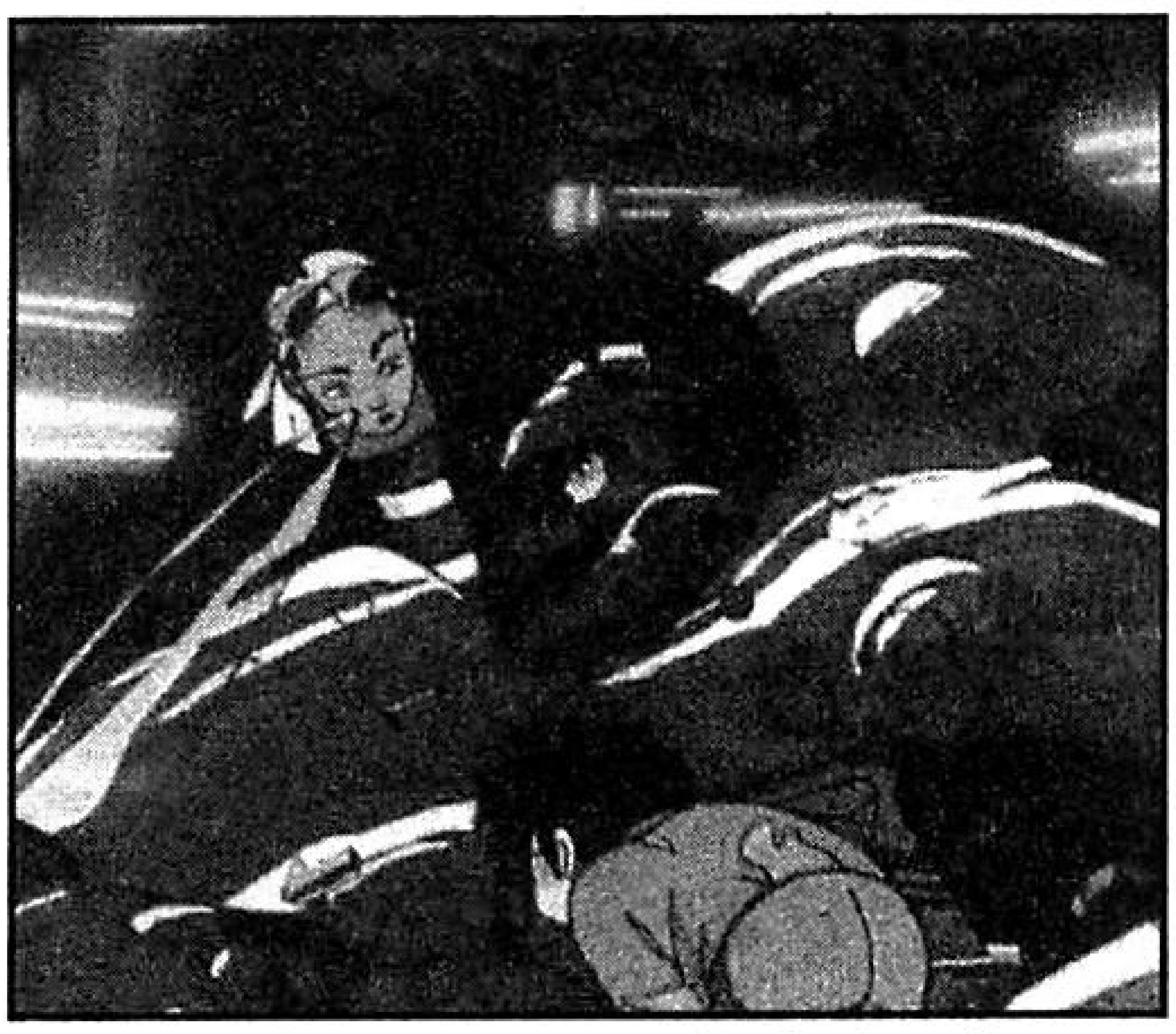
DOWN LOAD

Come promesso, vi presentiamo oggi il video-sorpresa dell'inverno. Distribuito da Toei Video lo scorso dicembre e riproposto in un conveniente laser disc da NEC Avenue alla fine di gennaio, *Down Load* è un'avventura freschissima, dominata dalla spettacolarità delle animazioni di Yoshinori Kanada e dalla bellezza della immagini dirette da Rin Taro (*Capitan Harlock*, *Genmataisen*, *Teito Monogatari* ecc.; peraltro abbiamo già pronte delle interviste a questi due autori che vi presenteremo al più presto!!).

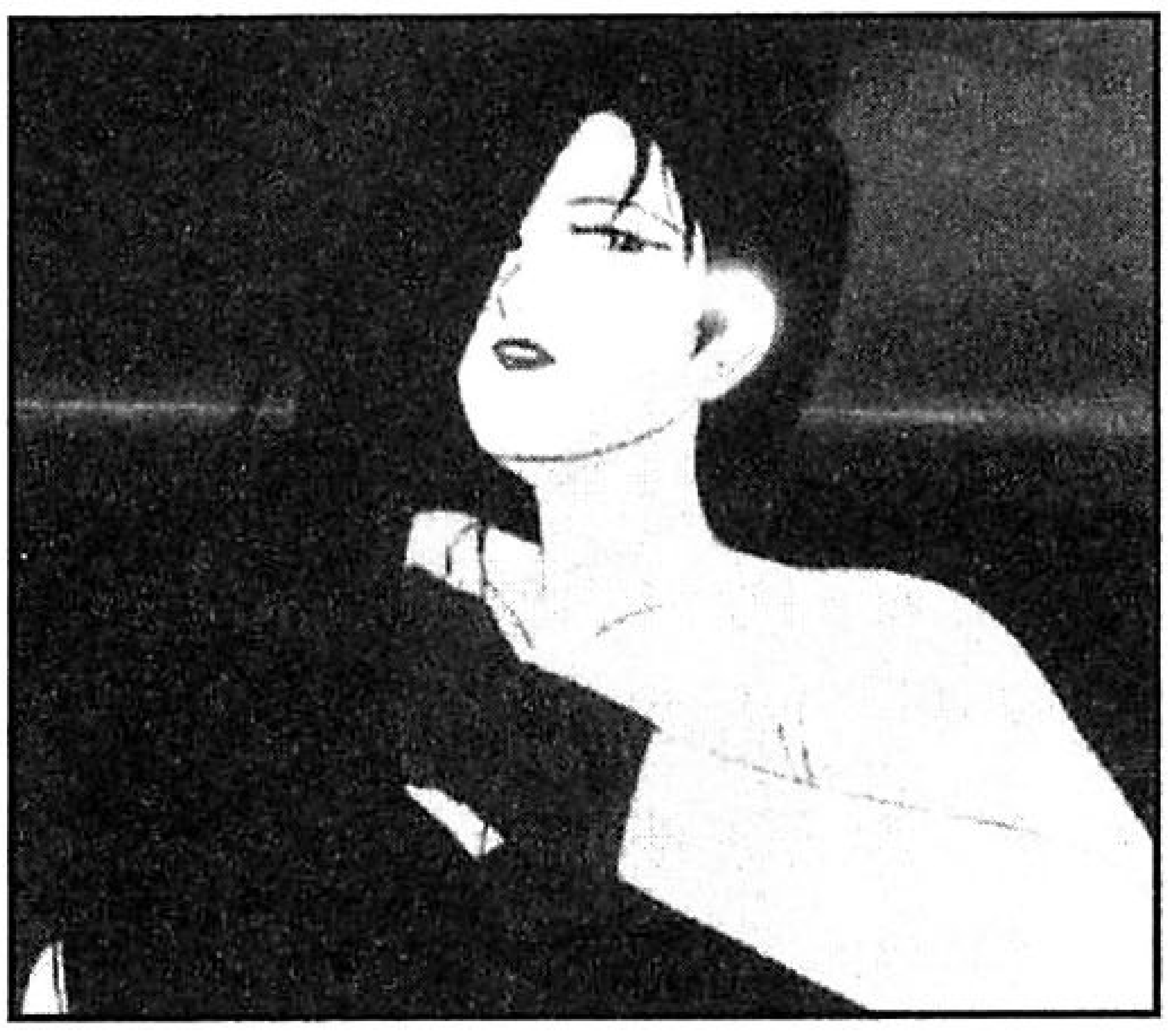
La vicenda è ambientata a Moonlight City, una sorta di mix tra Tokyo e San Francisco, in un futuro non troppo remoto, dove è stato istituito un network di computer (Down Load) che può collegarsi direttamente al cervello umano attraverso una sorta di casco. La potente multinazionale Echigoya trova il sistema per usare a proprio vantaggio questa potente rete, inserendo nel network programmi in grado di condizionare gli utenti del sistema. Uno di questi è Death Mail, capace di risvegliare istinti omicidi in chi lo utilizza...

Shinnosuke Murata (Syd), un giovane prete buddhista erotomane che in segreto è anche un potente hacker, scopre la vera natura del programma e, assieme al gruppo di motociclisti Pinky, alla bellissima quanto misteriosa Namiho e al piccolo hacker Shun cerca di distruggere il computer centrale della Echigoya. Una storia, coma lascia intuire la trama, estremamente fresca e innovativa, trattata poi con una maestria unica da Kanada e Rin Taro. Non solo; le musiche funky rock di Hitoshi Kamayatsu & Mousse basterebbero da sole a indurre nella tentazione di comprare questo video! Premesso che chi scrive è un amante furioso della animazioni schizzate e iperdinamiche di Kanada, se vi sentite un po' annoiati da tanti video che volta e rivolta sono tutti uguali, Down Load è quello che cercate!

Però proprio perché la qualità di quest'anime è così elevata, non possiamo che essere severi nel giudicare i suoi (numerosi) nei, tutti generati da un unico problema di fondo: 47 minuti sono un po' pochi per sviluppare adeguatamente una storia simile e a rimetterci è il finale: se la prima parte della vicenda promette sviluppi al limite del cardiopalma, in realtà il combattimento di Syd & C. contro Echigoya si svolge in modo troppo affrettato. Echigoya è un cattivo come quelli che appaiono in Lupin III e Namiho è una fotocopia di Fujiko o Margot che dir si voglia (però molto più arrapante: la scena della sexy-dance nel night club vale da sola il prezzo dell'LD!!). Però, al contrario dei personaggi di Lupin, gli eroi di questa vicenda mancano un po' tutti di profondità. La sensazione che si prova mentre scorrono i titoli di coda è che questo video poteva essere



Down Load © Nec Avenue/Sofix/Madhouse



GLI OAV DI FEBBRAIO

SHINSEIKI GPX SAIBA FOMYURA 11
vol. 3
(Cyber Formula 11, i grand prix del nuovo secolo)
1 febbraio, VAP, 30', Sunrise

USHIO TO TORA
voll. 5, 6
(Ushio e Tora)
1 febbraio, Nippon Softsystem, 25' cad., Pastel

AA! MEGAMISAMA
vol. 1
(Oh, dea mia!)
21 febbraio, Nippon Softsystem, 25' AIC

SHIN CHOBAKUMATSU SHONEN SEIKI TAKAMARU
vol. 3
(Il nuovo "Takamaru, il secolo dei giovani del superbakumatsu")
21 febbraio, Bandai, 27', JC Staff/Studio Live

JAIANTO ROBO
vol. 2
(Giant robot)
21 febbraio, Bandai, 40', Moo film

WOLFGUY *vol. 3*
21 febbraio, Bandai, 27' Eizokobo

ISU-TENKU NO SHINDEN
vol. 2
(Y's, il palazzo celeste degli dei)
24 febbraio, Kadokawa/King, 30', Tokyo Kids

ZETTAI MUTEKI RAIJIN'O *vol. 3*
(L'assolutamente imbattibile Raijin 'o)
24 febbraio, Toshiba Emi, 30', Sunrise

MORUDAIBA *vol. 1*
(Moldiver)
25 febbraio, Pioneer Ldc, 30', AIC

BASTARD!!
vol. 4
25 febbraio, TJC, 30' cd., Shueisha/Pioneer LDC, 30', AIC

EIEN NO FIRENA
voll. 5, 6
(L'eterna Filena)
25 febbraio, Pioneer LDC, 30', Pierrot Project

TENKI MUYO! RYOOKI
vol. 5
(Ryooki - Non capovolgere!)
25 febbraio, Pioneer LDC, 30' AIC

D-1 DESABUTEITA/ GEKITOHEN
(D-1 Devastator - Il capitolo della battaglia furiosa)
26 febbraio, Victor, 30', Studio Pierrot

un nuovo *Castello di Cagliostro* ambientato in un mondo da Akira; invece ha perso l'occasione di essere il capolavoro dell'anno solo perché dura una trentina di minuti in meno di quello che dovrebbe! Comunque sia, dieci e lode a regista, animatori, sceneggiatore e musicisti (nonostante il finale), tre meno alla Toei Video che ha messo l'edizione VHS in vendita a un prezzo che al giorno d'oggi è impensabile (circa 150.000 lire, il doppio del curatissimo LD); e dieci e lode anche a chi un giorno deciderà di disegnare un'altra mezz'oretta d'animazione per questo anime!

GIANT ROBOT-VOLUME 2

Grazie ai nostri agganci con la Yakuza, siamo riusciti a impossessarci (gratis, peraltro) di questo video con un mese d'anticipo sulla messa in vendita, perciò ve ne diamo subito un resoconto! Scherzi a parte, Granata ha già messo le mani su tre succosissimi titoli della Bandai, il maggior produttore mondiale di OAV, e molti altri sono in arrivo!... Così, visti i buoni rapporti, ne approfittiamo di tanto in tanto per farci regalare qualcosina!!! Allora, già vi abbiamo parlato di questo *Giant Robot* come del migliore video del '92, ma anche nel '93 il super-OAV della Bandai non scherza!

La trama: in un futuro non troppo lontano, viene scoperta una nuova forma d'energia non inquinante e pressoché inesauribile, il Sisma-drive. L'umanità sembra aver così raggiunto un periodo di pace e prosperità, ma nell'ombra il gruppo criminale Big Fire e il Corpo di Polizia Internazionale si confrontano senza esclusione di colpi per il possesso di una misteriosa valigetta di proprietà del prof. Sisma, uno dei creatori del Sisma-Drive. Il suo contenuto è, in realtà un prototipo difettoso di Sisma-Drive che, combinato con altri due in possesso di Albert, capo di Big Fire, ha il potere di portare lo sterminio sul globo... Raccontata così potreste non averci capito molto: ma il bello di questa serie di OAV, oltre alla superba qualità delle animazioni, sta proprio nell'abilità degli sceneggiatori di creare situazioni di suspense che stimolano la curiosità e l'attenzione degli spettatori dall'inizio alla fine; perciò non vogliamo toglierVi il gusto di svelare da soli tutti i misteri di questa storia nell'eventualità che un giorno vogliate comprarvi cassetta o LD da Mr. Hunter! Un apprezzamento finale anche per le musiche, composte da Masamichi Amano ed eseguite dall'Orchestra di Stato Polacca, che rievo-

Giant Robot

cano le colonne sonore dei capolavori della Hollywood degli anni d'oro.

ARRIVA V-GUNDAM!!
Partirà ai primi di aprile la nuova serie TV di Gundam! Ideata da Yoshiyuki Tomino, al momento in cui vi scriviamo è già pronta fino al quarto episodio (ma il nuovo modello di Gundam apparirà solo dal quinto!!). Comunque la super-novità è che il prossimo numero di **Mangazine**, oltre a un richiestissimo special su Haruhiko Mikimoto, vi presenterà in contemporanea col Giappone tutti i segreti del nuovo Gundam in un mega-servizio a colori, realizzato grazie alla collaborazione della Sunrise! Da non perdere!!

IL RITORNO DI ASAMIYA...
I fan di Kia Asamiya che si erano preoccupati del crollo qualitativo mostrato dall'autore con i recenti *Compiler* e *Assembler OX* (dove pressoché mancano gli sfondi...) hanno tirato un respiro di sollievo il 28 gennaio con l'uscita di *Mobius Klein*, il nuovo manga di cui già vi abbiamo parlato lo scorso mese. Con Klein sembra che Asamiya finalmente intenda svelare tutto il mistero di Gigelf Liqueur, padre della Katsumi, che tutti voi conoscete bene (e se non la conoscete, leggetevi "Zero"!). Per il momento la trama non è troppo chiara, ma Asamiya ha voluto rivelarci tutti i retroscena in un'intervista che leggerete presto su **Mangazine**...

... E QUELLO DI OTOMO
Katsuhiro Otomo sta lavorando alla grande: a fine gennaio è uscito il terzo episodio di *Mother Sarah*, mentre ai primi di febbraio ha concluso la lavorazione del sesto e ultimo volume di *Akira* (uscita prevista a marzo); dopodiché si dedicherà a un nuovo film d'animazione per la Bandai (di cui sappiamo tutto ma non possiamo dirvi niente, eh eh eh! Diciamo solo che avrà un budget di parecchi miliardi e che sarà pronto a marzo del prossimo anno). Però, se in un mese riesce a fare tutte 'ste cose, sorge spontaneo un dubbio: ma allora in tutti questi anni che ha fatto?? (P.S.: anche per Otomo, intervista in arrivo. Che volete di più?!)

SE SON ROSE...
Dopo anni d'attesa, *La rosa di Versailles* (o *Lady Oscar* che dir si voglia... anche se "la rosa", a onor del vero, sarebbe Maria Antonietta) ritornerà in versione anime-comics! Tra l'altro, invece dei quattro smilzi volumetti che Shueisha pubblicò una decina d'anni fa, questa volta ne appariranno ben dodici per un totale di oltre 1500 pagine. La pregevole iniziativa è stata presa dall'editore Chuo Koronsha, con il quale noi di Granata (guarda caso) già dallo scorso autunno stiamo valutando progetti comuni per la pubblicazione di (riguarda caso) anime-comics. L'edizione nipponica sarà in libreria ai primi di aprile.

ANCORA MACROSS
Uscirà presto in Giappone e negli Stati Uniti l'anime-book di Macross II (forse l'avrete già capito, ma in quest'inverno avido di novità a far notizia sono solo gli anime...). Intanto Haruiko Mikimoto ci ha rivelato in un'intervista che leggerete nel prossimo numero di **Mangazine** che presto entrerà in lavorazione una nuova serie in OAV di *Orguss* (l'anime prodotto nel 1983 dalla TMS reclutando lo stesso staff di *Macross*) e niente di meno che *Macross III*, anch'esso in OAV.

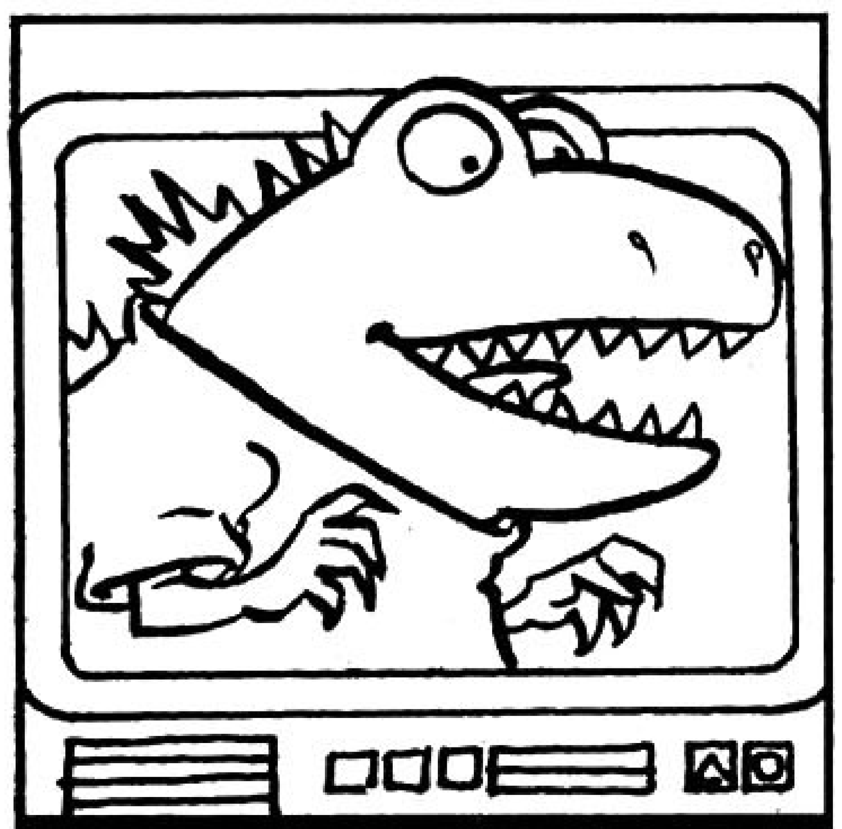
ITALIA
a cura di Davide Castellazzi

ORANGE ROAD
Star Comics, lire 3.000
Ci siamo passati tutti. I timori adolescenziali, i quotidiani problemi con la scuola, i genitori, le sorelle o i fratelli, ma soprattutto i primi approcci con l'altro sesso, la paura di non piacere, le gaffe, la goffaggine di chi, crescen-

NON SOLO MANGA

Haruki Murakami
Sotto Il segno della pecora
ed. Longanesi
lire 29.500

Una pecora. Tutto ruota attorno a una pecora. Ma è davvero una semplice pecora quella che un mediocre pubblicitario deve rintracciare per conto del segretario di un boss della destra? E come può una pecora entrare nelle persone, assorbirne la mente, i desideri, la volontà e plagiarle a proprio piacimento per conseguire scopi tanto ignoti quanto incomprensibili? È quello che dovete scoprire leggendo Sotto il segno della pecora, *romanzo scritto da Haruki Murakami, caratterizzato da tempi lenti, da una prosa decisamente soft, in alcuni passi ai limiti della noia, ma mai veramente noiosa. Una prosa che nonostante tutto conduce il lettore fino all'ultima pagina, inesorabilmente. Una prosa che lo invischia in una sorta di invisibile ragnatela e lo ipnotizza con la pecora in questione e con il placido procede-*



NEWS

re degli eventi, in uno scenario ove nulla è affrontato con rapidità o stupore, ove tutto è avvolto da un'aurea di tranquillità insensibile, un'atmosfera che ricorda più un monastero zen che il Giappone contemporaneo, teatro della vicenda. Forse la ricerca della pecora è una quest, un viaggio alla ricerca di se stessi. O forse non vi è bisogno di cercare nulla, perché la pecora è già in noi, rappresentazione delle nostre debolezze, della nostra inadeguatezza di fronte agli ostacoli, della nostra incapacità di smussare i difetti. O forse la pecora non esiste, è solo uno scopo da conseguire, una meta da raggiungere, un obiettivo che dia senso a una vita: che sia quella di un pubblicitario, di un boss, di un segretario o di un funzionario ha poca importanza. O forse io sto solo scrivendo a vanvera. Insomma, Sotto il segno della pecora *è sconsigliato agli amanti dell'azione e a chi vuole risposte, mentre è consigliato a chi ama le follie narrative e gli aneddoti zen.*

Davide Castellazzi

do, deve imparare qual è il modo migliore di comportarsi. Tutto ciò potrete trovarlo in *Kimagure Orange Road* (La capricciosa strada delle arance). Alla base di questo fortunato manga, noto in Italia per la versione animata, vi è il triangolo amoroso formato da tre giovani studenti, Kyosuke, la bellissima Madoka e l'amica Hkaru. Triangolo ben gestito da Matsumoto che riesce a trasportare sulla carta le emozioni e i sentimenti, spesso confusi, di questi adolescenti ben caratterizzati. Così il lettore si tova spesso a condividere la melanconia, lo stupore, le gioie e i dolori di questi personaggi di carta come se fossero veri. Un solo elemento scosta questo bel manga, che potremmo definire sentimental-comedy, dalla realtà: Kyosuke e i suoi familiari, due graziose gemelle e il padre, sono dotati di poteri ESP e sono in grado di spostare oggetti con la forza del pensiero. Potere che tengono nascosto e usano molto raramente non volendo essere trattati come dei freaks, dei fenomeni da baraccone. In tal modo Matsumoto aggiunge un po' di pepe alla ricetta già saporita, senza però sconvolgerne gli ingredienti base, fatti di sentimenti e situazioni verosimili. Ma se *Orange Road* risulta ben narrato e impeccabile nella sceneggiatura e nei dialoghi, con l'unico neo di usare un po' troppo spesso l'espediente dell'equivoco, mostra il suo punto debole nei disegni. Ancora semplice, a volte addirittura impreciso, il tratto di Matsumoto è quello di un disegnatore ancora alle prime armi, ma migliorerà costantemente col procedere degli albi.

USA
a cura di Davide Castellazzi

ANIMERICA

Viz Ccomics, $ 4.95

Per chi segue il mercato USA dei manga, florido quanto e più di quello italiano, è nata la rivista "Animerica". Sottotitolata "anime & manga monthly", "Animerica", oltre che una piacevole lettura, può rivelarsi un utile strumento per orientarsi tra le decine di manga pubblicati in lingua inglese. Di grande formato, con 64 pagine in bianco e nero dalla carta patinata e dalla grafica accattivante, questa nuova rivista offre un gran numero di rubriche dedicate non solo a manga e anime, ma anche a colonne sonore, videogiochi, gadget a essi collegati, nonché un buon numero di rubriche informative su Stati Uniti e Giappone. Nel numero zero, datato novembre '92, spicca l'intervista a Harunhiko Mikimoto (character design di *Macross*), inserita nel dossier su *Macross II*, serial uscito negli USA sotto forma di manga e OAV. Ma se la parte critico/informativa di Animerica è cospicua (una ventina di pagine) e interessante, non da meno lo sono i manga ospitativi, *AD Police* e *Supergal*. Il primo, realizzato da Tony Takezaki e di influenze bladerunneriane, ci trasporta nella Tokyo del 2057, tra i violenti casi affrontati dalla AD Police Fronter Line, speciale corpo di polizia armato e corazzato quanto un esercito. Supergal appartiene invece al ciclo della serie *Rumic World* di Rumiko Takahashi, di cui i lettori di **Mangazine** hanno già potuto apprezzare un paio di episodi. *Supergal* è un raccontino fantascientifico in cui gag, trovate umoristiche, situazioni e personaggi paradossali hanno un peso preponderante. Il numero zero di "Animerica" è solo introduttivo, il numero uno, che sancirà la partenza ufficiale del mensile, uscirà proprio in questo mese di marzo, annoverando tra i suoi pezzi da novanta un dossier su Gundam, la continuazione di *AD Police* e *The Mermeid's Forest* (Il bosco delle sirene), altro ciclo di storie della Takahashi, incentrato su queste leggendarie creature.

AR
MAI PARTE 21
TENEREZZA...

...IL SUO TE'.
GRAZIE INFINITE.

SUU SUU
SUUUU
UN OTTIMO TE'. PREPARATO CON CURA ...
... IL TE' E' ONESTO. RIFLETTE LO SPIRITO DI CHI LO PREPARA.
...

CLINK
INNANZITUTTO, VORREI SCUSARMI CON LEI.
...
NON INTENDEVO DANNEGGIARE NE' LEI NE' SUO PADRE.
COSA STA DICENDO ?!
ALLORA PERCHÈ CI DAVA LA CACCIA ?!
FARÀ FATICA A CAPIRLO ...MA C'E' UN'ORGANIZZAZIONE CHE CONTROLLA IL MONDO !

SI CHIAMA WISDOM ALLIANCE
NATA CON LO SCOPO DI MANTENERE LA PACE NEL MONDO, HA SEDE IN SVIZZERA, SUI MONTI DEL GIURA.
...
LA MIA ORGANIZZAZIONE, L'AGENZIA INVESTIGATIVA KAIEDA, HA INIZIATO A INDAGARE SU DI LEI PER ORDINE DELLA WISDOM.
NON DOVEVAMO PERDERLA DI VISTA.
MA, MIO PADRE ...!

...
SÌ. SUO PADRE HA AVUTO UNA REAZIONE ECCESSIVA ALLA NOSTRA SORVEGLIANZA.
MI È ANCORA OSCURA LA RAGIONE DEL SUO COMPORTAMENTO!
HO DEDOTTO CHE SUO PADRE FOSSE IN POSSESSO D'INFORMAZIONI SCONOSCIUTE ANCHE A ME!
NON POSSO SPIEGARMELO ALTRIMENTI.

. . . E ADESSO CHE NE SARA' DI ME ?
LA PORTERÒ A CASA MIA. NON SI PREOCCUPI, NON AVRÀ PIÙ GUAI O DISPIACERI!
D'ACCORDO . . . NON M'IMPORTA PIÙ QUELLO CHE MI PUÒ ACCADERE!
. . .
MA A UNA CONDIZIONE!
CONDIZIONE . . . ?!

CHE A INTETSU E AI SUOI AMICI NON SUCCEDA NULLA!
MI PROMETTA CHE COLORO CHE MI HANNO PROTETTA NE RESTERANNO FUORI!
SONO D'ACCORDO! IO, SENZO KAIEDA, GIURO DI MANTENERE LA PROMESSA!
SICURO!! ALTRIMENTI ...

KA SEEKK

ECCOLA
!
SHWOO

SCRCH SCRCH
STANNO SETACCIANDO PORTA A PORTA...!
... MI HANNO TROVATO PIU' IN FRETTA DI QUANTO IMMAGINASSI.
SARANNO DEI PIEDIPIATTI IN GAMBA.
DEVO LASCIARTI. A PRESTO!
COME ?! TE NE VAI DI GIA' ?!

HANNO TROVATO LA MOTO NEL PARCHEGGIO LA POLIZIA HA CIRCONDATO IL CASEGGIATO!
PERCHE` NON PRENDI LA MIA FERRARI ?!
SE HANNO TROVATO LA MOTO, STARANNO TENENDO D'OCCHIO ANCHE IL GARAGE!
...HAI RAGIONE.
NON HO INTENZIONE DI COINVOLGERTI ULTERIORMENTE, PER CUI ... ABBI CURA DI TE!
OKAY! CI VEDIAMO FRA ALTRI CINQUE ANNI...!
...OH, A PROPOSITO ... FAI LE MIE SCUSE A MAI!

OKAY, OKAY... !!
TAKERU HAGURO, LEI E' IN ARRESTO! PER INTRALCIO ALLA GIUSTIZIA E DANNEGGIAMENTO DELLA PROPRIETA' PUBBLICA !!
CLINK
FOOM
!!

THUMP
?!
...

NON MALE, RAGAZZI!
THAK
THAK
YAAHHHH!!!
TE LO MERITI, PEZZENTE! CI HAI FATTO PERDERE UN SACCO DI TEMPO!
MI ARRENDO!! NON SCAPPERÒ!!
BEEP BEEP BEEP
STAVO PROPRIO PER FARLE RAPPORTO, SIGNORE! LO ABBIAMO APPENA ARRESTATO!
MI DISPIACE, SIGNORE... ? RILASCIARLO?!

MA-MA ...E'... !
...S-SÌ, SIGNORE! LO LIBERO IMMEDIATAMENTE!
CLIK
ON
CAZZ-! CHE MALE !!
THUMP
RILASCIATELO!
C-COSA?! CHE IDIOZIA !!
HO APPENA PARLATO COL COMMISSARIO CAPO!! E NON STAVA SCHERZANDO!
...
...MAI DEVE AVERE...!!

VASHOOM

BENVENUTA IN QUESTA CASA, SIGNORINA...
LASCI CHE LE PORTI IL CANE...
...NO GRAZIE!

LE HA PREPARATO LA STANZA ?
SÌ. HO DECISO PER QUELLA DELLA GRU.
BENE, BENE... L'ACCOMPAGNI IN CAMERA.
DA QUESTA PARTE PREGO...

QUANDO POSSIAMO CONSEGNARLA ALLA WISDOM ALLIANCE, SIGNORE?
NON HO ALCUNA INTENZIONE DI FARE UNA SIMILE FESSERIA.
MA, SIGNORE! SE NON LA CONSEGNAMO ...
!!
CIOE', DOBBIAMO CEDERGLIELA PRIMA POSSIBILE!
ASSOLUTAMENTE NO! IO, SENZO KAIEDA, NON CONSEGNERO LA RAGAZZA PER NESSUN MOTIVO!

CONTINUA ...

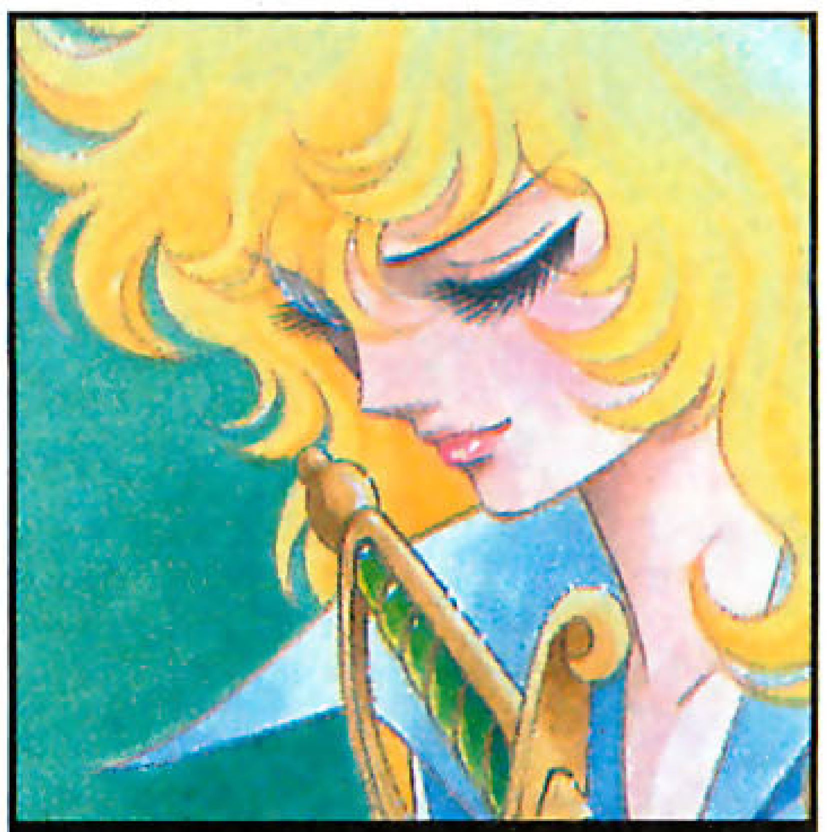
PORTFOLIO

SHINGO ARAKI

A CURA DI FEDERICO COLPI

In tutte le interviste che ho fatto sinora, c'è una cosa che mi ha sorpreso. Al contrario di quanto ci si potrebbe aspettare, le stelle del mondo dei manga e degli anime giapponesi tanto più sono famose, tanto più sono disponibili. Se per intervistare un personaggio non troppo noto sono necessari permessi e contropermessi di editore, manager personale, caporedattore di fiducia ecc. ecc., stelle di primissima grandezza come Leiji Matsumoto e Shingo Araki rispondono direttamente al telefono quando si chiamano i loro studi; Hayao Miyazaki, re incontrastato dell'animazione cinematografica giapponese, versa e porta il caffè ai suoi collaboratori e alla fine riordina le tazzine; da Go Nagai ho ricevuto piogge di inviti a cena.
Comunque, il personaggio senz'altro più squisito e sorprendente che mi sia capitato di conoscere è Shingo Araki. Considerato il re dell'animazione televisiva per l'incontestabile bellezza dei suoi disegni, conteso dalle maggiori case produttrici, il signor Araki, dopo avermi dato appuntamento per «qualsiasi momento in cui le va bene, basta che mi telefoni quando

Babil Junior, la prima serie che Araki curò nel character design. (© 1973 Yokoyama M.-Hikari Prod./Toei doga)



DOSSIER

TUTTE LE OPERE

1965

JANGURU TAITEI (L'imperatore della giungla), MUSHI
Su volere dei coproduttori americani e dello sponsor Sanyo che intendeva lanciare le sue nuove TV a colori, la versione animata delle avventure del leoncino bianco divennero il primo anime televisivo a colori. Gli americani pretesero che ogni puntata fosse autoconclusiva, il che impose numerosi ritocchi al soggetto di Tezuka. Fu anche il primo anime a cui Araki lavorò, prima comeintercalatore, poi come disegnatore.

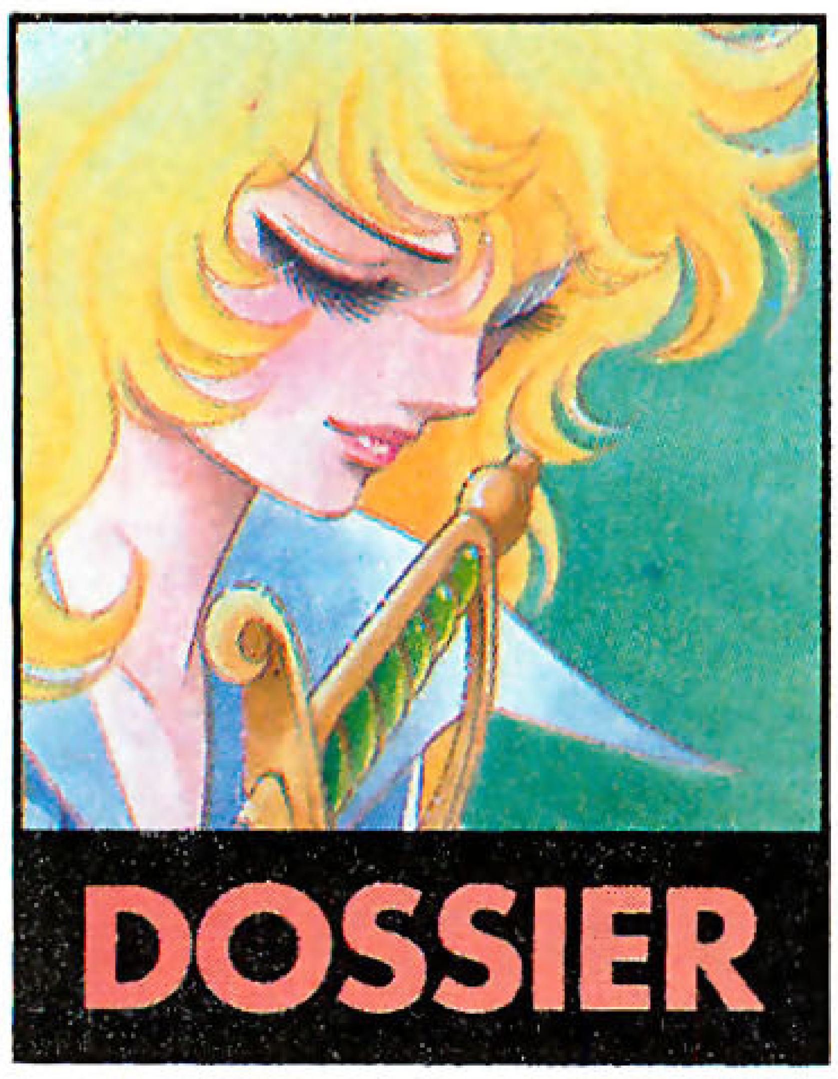
1966

SUSUME! REO (Avanti, Leo!), MUSHI
Ideata come proseguimento di Janguru Taitei, questa serie si dimostrò ben presto un fallimento: Leo, divenuto adulto e padre di famiglia, perse tutta la sua dolcezza e anche la narrazione proseguì in modo disordinato. Così l'audience crollò dopo poche settimane. Araki collaborò in veste di disegnatore e regista di alcuni episodi.

1967

RIBON NO KISHI (Il cavaliere col fiocco), MUSHI
Prima serie animata, con Sally la maga, ad avere una protagonista femminile, si distaccò leggermente dal manga di Tezuka, riprendendo episodi tratti da favole e racconti popolari e utilizzando un character design più rotondeggiante. Araki vi lavorò in veste di disegnatore.

PAMAN (Id.), TOKYO MOVIE
Società di spettacoli di burattini trasformata in fretta e furia in produttrice di anime sotto l'egida dell'emittente televisi-



va TBS, la Tokyo Movie affrontò con Paman di Fujio Fujiko la sua terza opera. Destinata a prendere il posto di Obake no Qtaro, si aprì mostrando Paman che libera Qtaro e i suoi amici, catturati alla fine della serie precedente. Araki scrisse alcuni storyboard e collaborò come disegnatore.

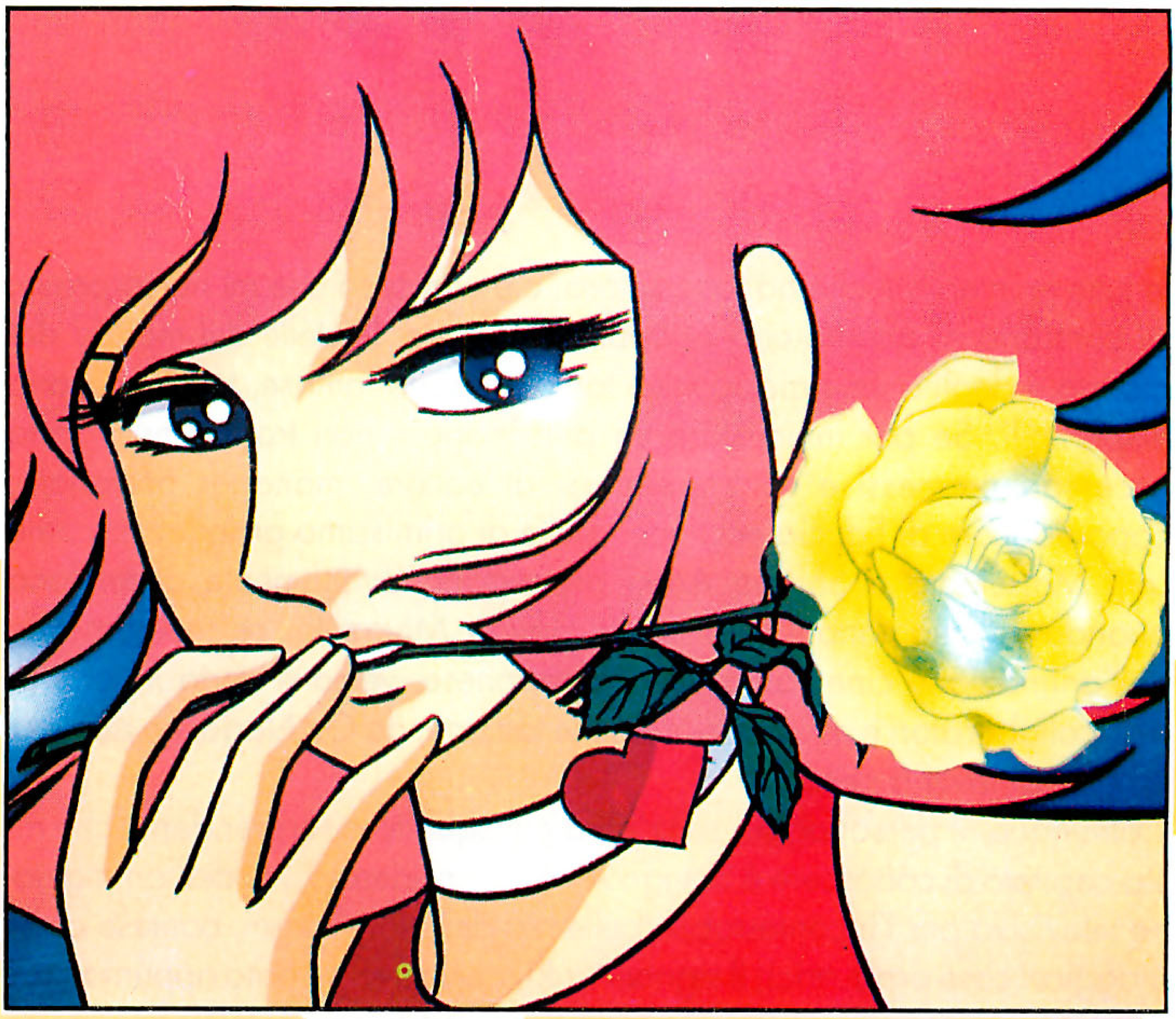
1968

WANPAKU TANTEIDAN (Il gruppo investigativo di bricconi) MUSHI
Prima serie della Mushi a non essere tratta da un'opera di Tezuka, vide alternarsi i nomi più prestigiosi della compagnia come registi (Rin Taro e Osamu Dezaki) e disegnatori (Akio Sugino e lo stesso Araki).

KYOJIN NO HOSHI (La stella dei Giants), TOKYO MOVIE
Primo anime sportivo, nonché prima serie a colori della Tokyo Movie, incontrò un successo incredibile grazie soprattutto all'idea di presentare di puntata in puntata sempre nuovi colpi segreti e di dare ampio spazio al contrastato rapporto tra il protagonista e il padre. Il tocco realistico e la tendenza all'introspezione psicologica devono molto alla mano del compianto Tadao Nagahama (Lady Oscar, Daltanious, Con Battler...), regista della serie. Araki vi partecipò come disegnatore. Una curiosità: il manga di Kyojin no Hoshi fu ideato dall'autore di Tiger Mask e Rocky Joe, Ikki Kajiwara (morto di recente); i disegni furono invece curati da Noboru Kawasaki, noto anche per Animal One e Sam il ragazzo del West.

ANIMARU WAN (Animal One), MUSHI
Tratta da un fumetto di Noboru Kawasaki ideato in occasione

Cutie Honey, l'eroina che lanciò la moda dei capelli variopinti. Questa serie è considerata dagli anime-fan nipponici un capolavoro della storia dell'animazione. Nonostante ciò fu criticata aspramente dai movimenti di mamme e insegnanti che non accettavano la facilità con cui Honey appariva interamente nuda e il fatto che fosse attorniata da insegnanti lesbiche. Per questo, dopo soli 25 episodi, le storie dell'accattivante eroina di Nagai furono interrotte. (© 1973 Dynamic Planning/Toei doga)



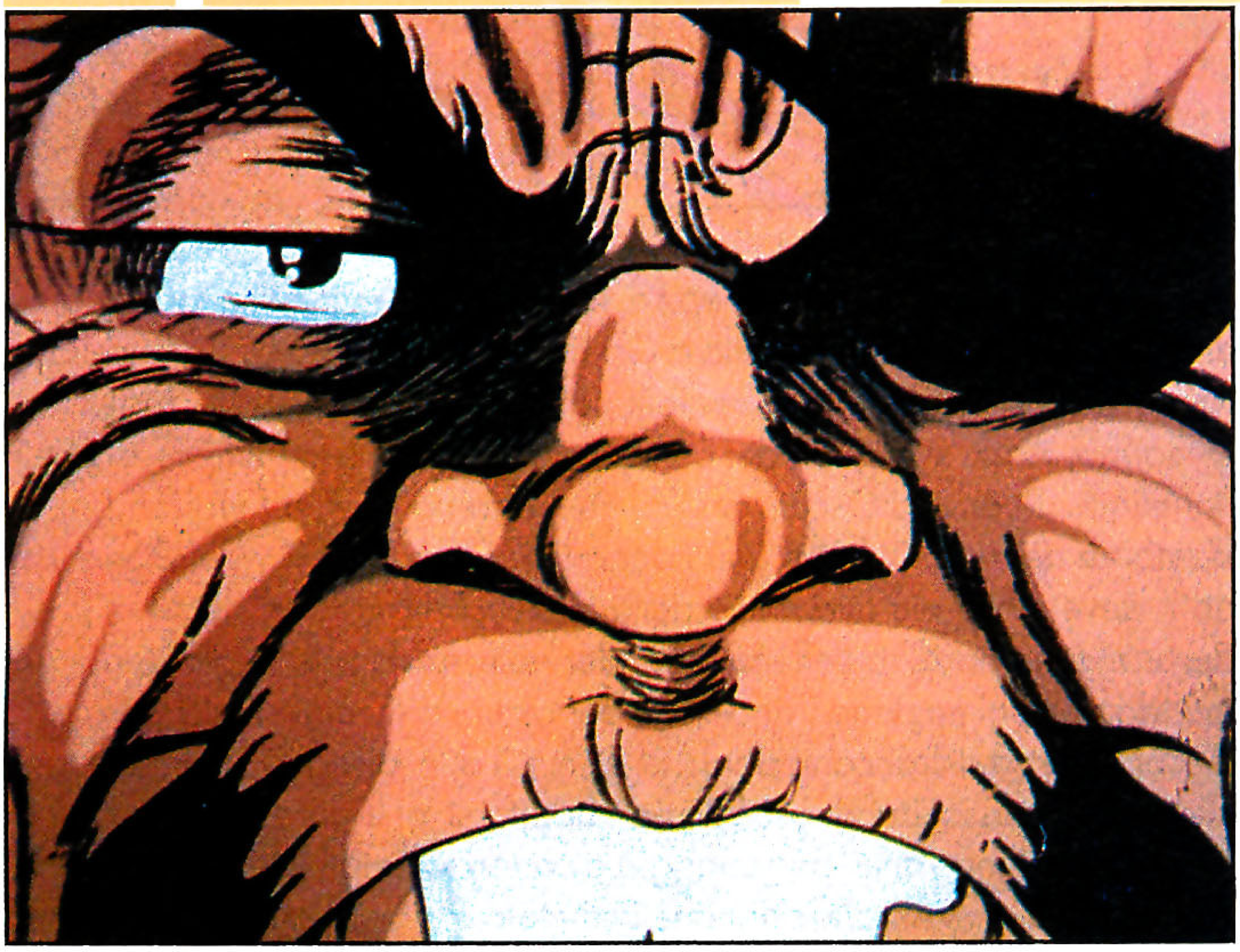
arriva in stazione», è venuto a prendermi in bicicletta sino alla suddetta stazione, e poi mi ci ha pure riaccompagnato al termine dell'intervista. La caratteristica che i suoi collaboratori gli riconoscono, oltre naturalmente all'incredibile bellezza del segno, è l'inflessibilità e la durezza nel lavoro. Un ritratto che non sembra proprio addirsi allo Shingo Araki che questa intervista presenta. Cinquantaquattrenne dal viso di quarantenne, parla sempre col sorriso sulle labbra e dagli occhi sprigiona un'incredibile energia. La Araki Production, il suo studio, è composto, oltre a lui e alla sua collaboratrice Michi Himeno (un altro nome notissimo nel mondo dell'animazione giapponese) da una decina di assistenti, tra i quali quattro donne, tutti sorprendentemente giovani.
Nato il 1 Gennaio del 1939 a Nagoya, capoluogo della prefettura di Aichi, a 18 anni esordisce come fumettista nella rivista locale "Machi" (Città), edita dalla Central Bunko e destinata ai *kashibon* (*prestalibri, bookrental*), e vince il premio come migliore nuova promessa.
Dopo aver pubblicato circa 60 fumetti, con un ritmo produttivo di 40-50 tavole al mese, a 26 entra come animatore alla Mushi Production distinguendosi tanto che in pochi mesi gli sono affidate alcune regie. Nel 1967 dà vita al Gruppo Jakard, una schiera di valenti disegnatori e animatori nata in seno alla Mushi, e che per questa si occupa di *Ashita no Jo* (*Jo verso il domani*, da noi *Rocky Joe*, 1970, 79 ep.) e, per la Tokyo Movie, di *Kyojin no hoshi* (*La stella dei Giants*, in Italia *Tommy, la stella dei Giants*, 1969, 181 ep.). Il suo tratto incredibilmente preciso, dolce e

aggressivo allo stesso tempo, comincia ad attirare su di lui gli occhi dei fan. Lasciata la Mushi, crea con un amico lo Studio Z, che vive due soli anni (dal '71 al '73) e si lega soprattutto con la Toei Doga, occupandosi tra l'altro di *Debiruman* (*Devilman*, 1972, Toei Doga, 39 ep.).

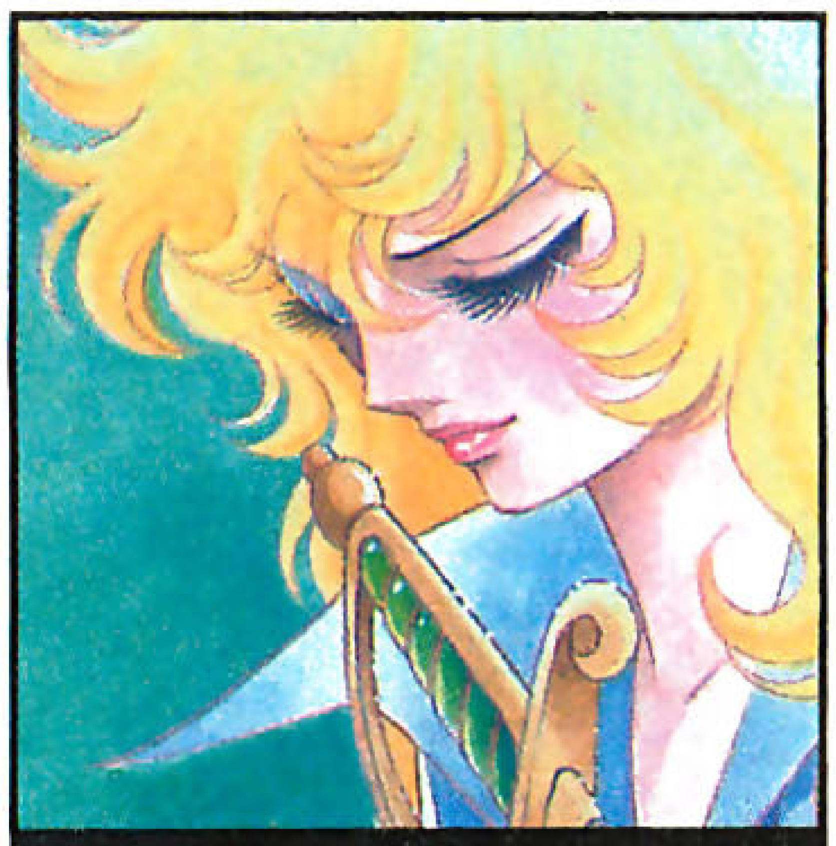
La 'Arakimania' scoppia nel 1973, quando disegna per la Toei Doga *Babiru nisei* (*Babil junior*, 39 ep.), una serie che in Giappone è diventata oggetto di culto e che è tuttora molto popolare. La stessa Himeno ci dichiara: «Dopo essermi diplomata a un istituto d'arte, ho cominciato a collaborare col signor Araki. Da piccola rimasi scioccata dalla bellezza delle immagini e dalla dinamicità di Babil Junior, perciò decisi sin dall'inizio che avrei voluto lavorare con lui».

I due successi strepitosi che seguirono *Babil* a ruota, *Kyuti Hani* (*Cutie Honey*, 1973, Toei Doga, 25 ep.) e *Majokko Meguchan* (*La maghetta Meg*, in Italia *Bia la sfida della magia*, 1974, Toei Doga, 78 ep.) segnano la sua consacrazione a migliore disegnatore di cartoni animati televisivi dell'arcipelago. Ma i veri capolavori di Araki sono ancora lì da venire: nel 1975 fonda la Araki Production, assumendo la giovane Himeno. «Da lei» racconta «ho imparato ad abbandonare definitivamente il tratto rude di *Joe* o di *Babil*, per affinarlo e pulirlo sempre più come avevo cominciato a fare a partire da *Meg* e *Cutie Honey*». Da quel momento, il marchio Araki Production comincia a significare Araki+Himeno, un duo che subito sforna *Yufo robo Gurendaiza* (*Ufo robot Grendaiza*, in Italia *Atlas UFO Robot*, 1975, Toei Doga, 74 ep.) e *Wakusei robo Dangado Esu* (*Robot planetario Danguard Ace*, 1977, Toei Doga, 56 ep.), serie quest'ultima che ha goduto in Giappone di un successo straordinario anche grazie all'idea di introdurre tra i cattivi il personaggio del bellissimo Harchen (in Italia, Archen), direttamente ripresa poi in *Gundam* con Char.

Due anni più tardi la Tokyo Movie Shinsha affida al suo studio la realizzazione dell'intera serie di *Berusaiyu no bara* (*La rosa di Versailles*,



Danpei, l'allenatore di Jo Yabuki, è un esempio del periodo realista di Araki (da **Rocky Joe**).
(© 1970 Kawamori & Chiba/Mushi Prod.)



DOSSIER

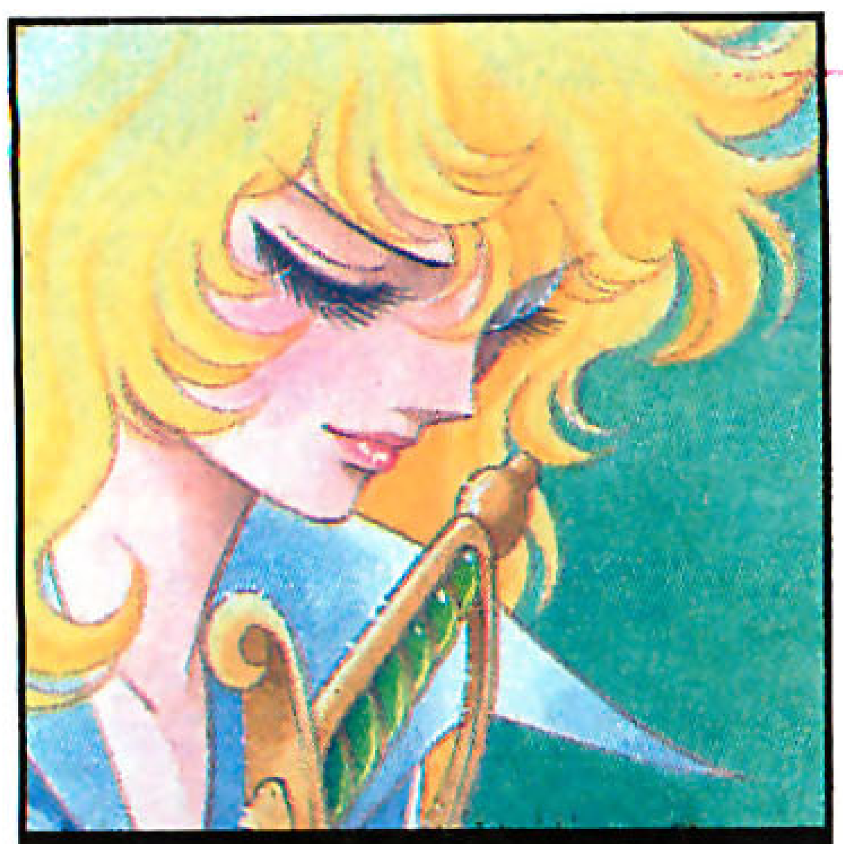
delle Olimpiadi del Messico, questa serie, più che narrare vicende sportive, si concentrò sui drammi familiari e personali del protagonista e dei suoi sei fratelli. Araki vi lavorò come disegnatore sotto la guida del sakkan Sadao Miyamoto, destinato, fallita la Mushi, a diventare una delle star della Tatsunoko.

SABU TO ICHI TORIMONOHIKAE (Le investigazioni di Sabu e Ichi), TOEI DOGA/ MUSHI/STUDIO ZERO
Cartone indirizzato a un pubblico adulto e trasmesso nella fascia oraria serale, fu tratto da un famoso manga di Shotaro Ishinomori. Il contrasto di bianco e nero, di azione e di staticità, ne fecero un capolavoro dell'animazione realistica, consolidando la fama di Rin Taro come regista. Araki partecipò ai disegni.

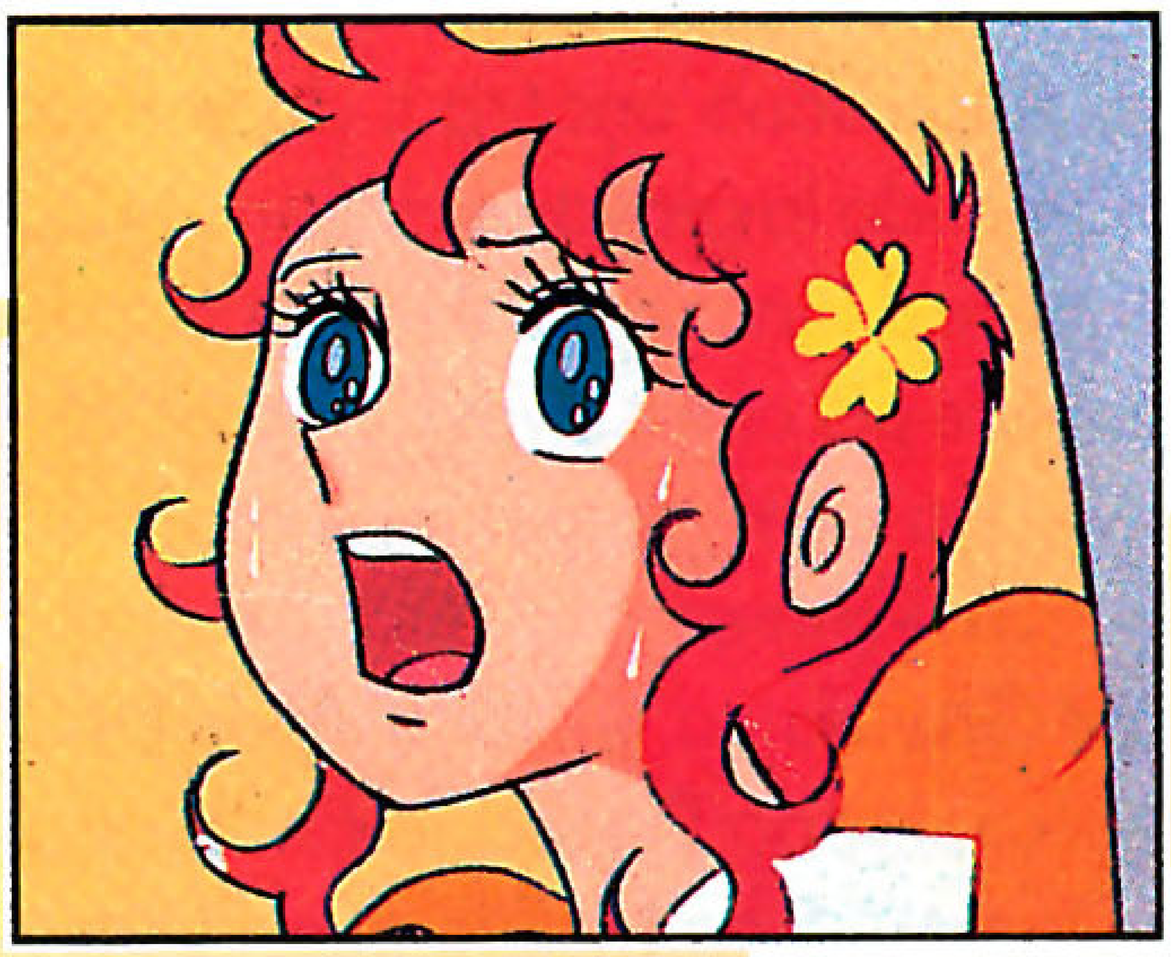
1969

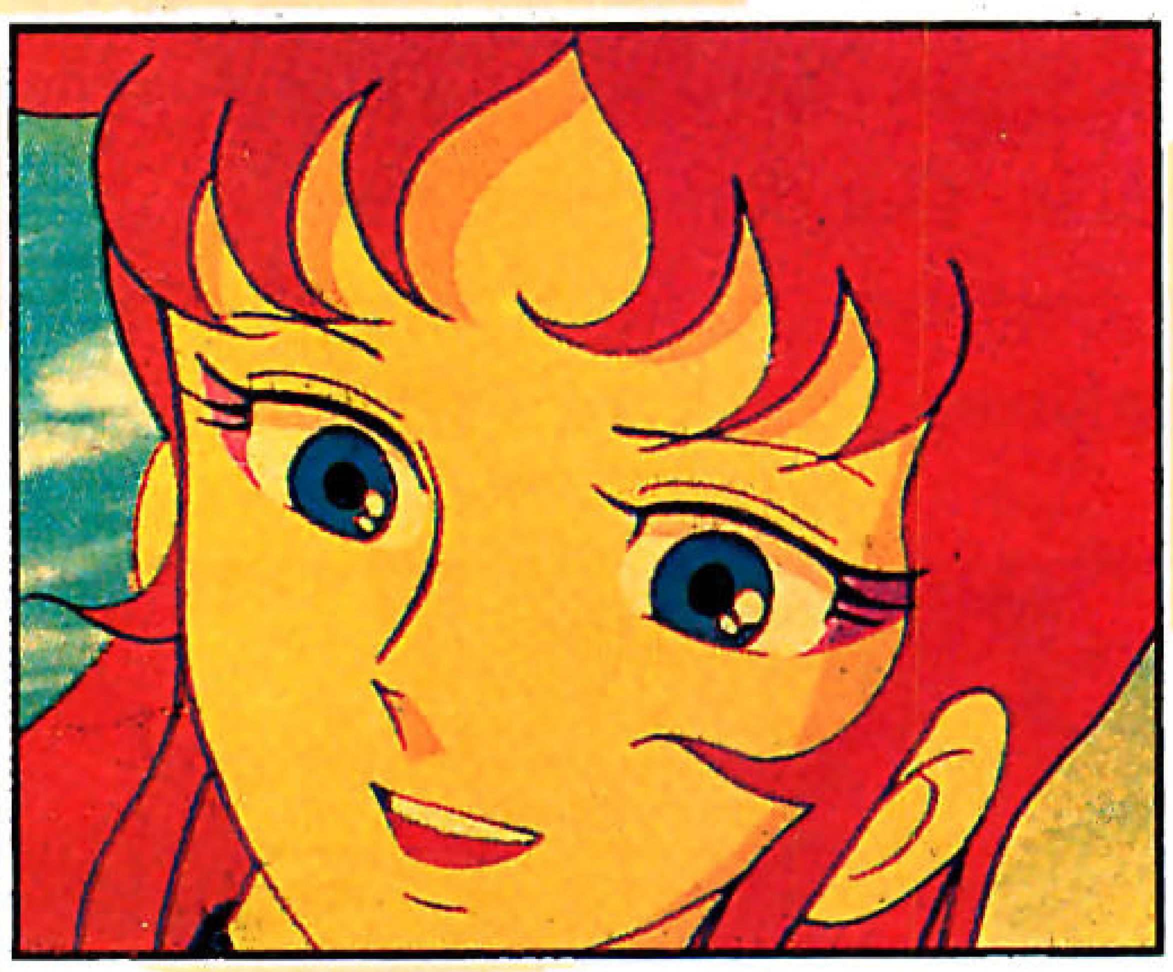
DORORO (Id.), MUSHI
Altro capolavoro del genere realistico, fu curato nelle regie da Osamu Dezaki e Gisaburo Sugii (Saiyuki, Atom, The Monkey, Touch...). L'uso del bianco e nero e l'aspetto rude e adulto dato ai personaggi contribuirono a rendere l'atmosfera della serie ancora più truce del fumetto di Tezuka da cui fu tratta. Il ruolo di Araki fu quello di disegnatore.

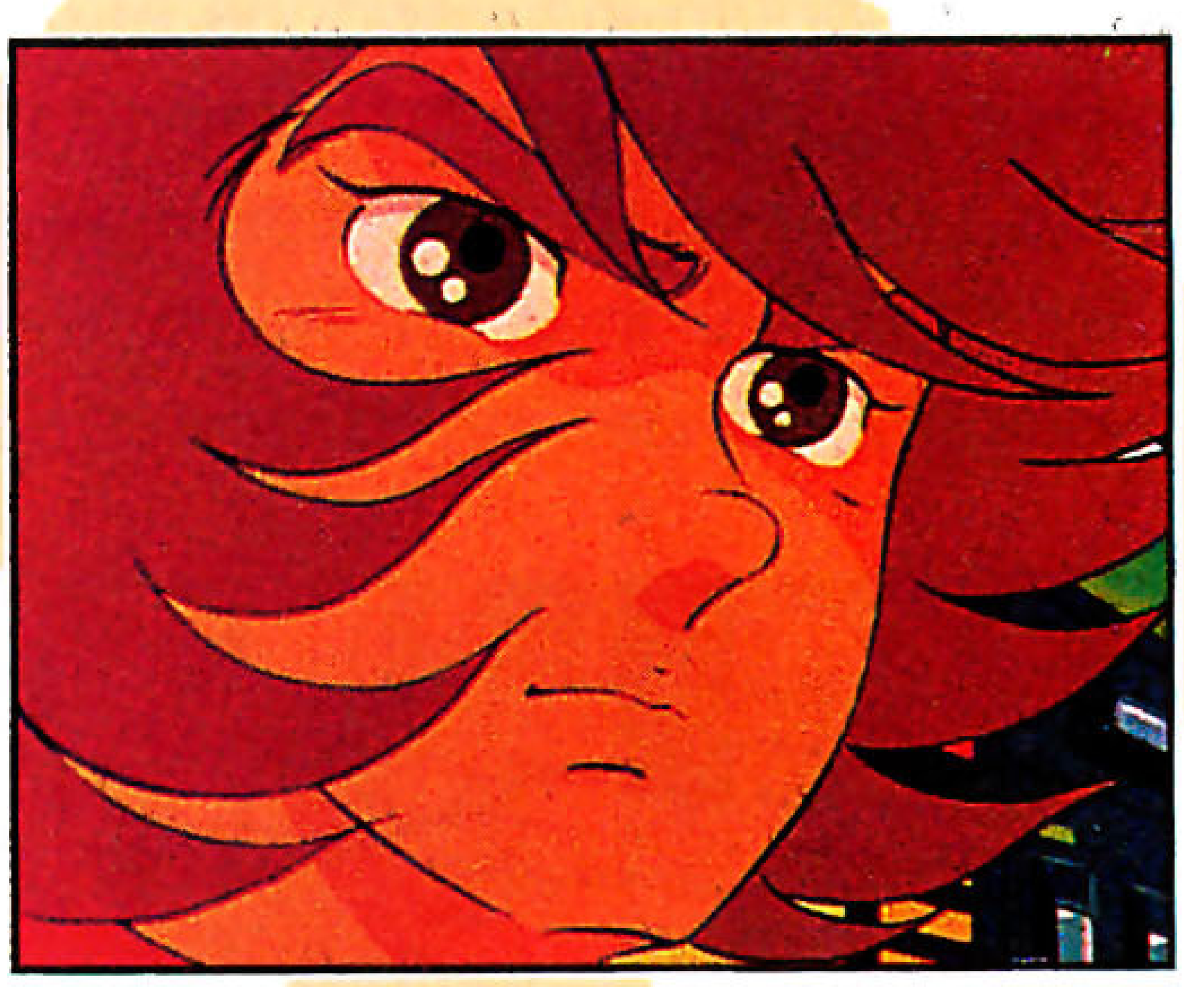
OTOKO IPPIKI GAKIDAISHO (Quel bastardo del boss della gang dei ragazzini), TOKYO TV DOGA
Tratto da un best-seller di Hiroshi Motomiya, fumettista specializzato in vicende di yakuza, studenti ribelli e giovani delinquenti, fu prodotto dalla Tokyo TV doga, piccola compagnia nata sotto la protezione dell'emittente NTV. Araki collaborò ai disegni.



Bia (Meg in giapponese) ha rivoluzionato gli schemi delle serie di maghette animate. Bia e Noa (Non), non erano più le classiche 'buone bambine' alla Sally o Chappy, ma ragazzine ben sviluppate che non disdegnavano di mostrare alla telecamera mutandine e reggiseni durantel e scene di combattimento(Cutie Honey docet). (© 1974 Omochabako/ Toei doga)
Actarus, o Daisuke Umon, com'è in giapponese, fu originariamente ideato da Kazuo Komatsubara, che lo disegnò ispirandosi agli eroi realistici di Yoshitaka Amano (Tekkaman, Kyashan, Polimar). In seguito Araki lo ridisegnò dandogli tratti molto più dolci. (© 1975 Dynamic Planning/Toei doga)
Maria, la sorella di Actarus, è una delle creazioni di maggior successo del duo Araki/ Himeno. (© 1975 Dynamic Planning/Toei doga)
Takuma Ichimonji, noto in Italia come **Arin**, assume per mano di Araki un aspetto più adulto rispetto a quello del manga di Matsumoto. (© 1977 Matsumoto/Toei doga)
Nella pagina a fianco, un'immagine da **Danguard**. Con le sue forme squadrate, l'attenzione prestata alla psicologia dei personaggi più che ai combattimenti, Danguard aprì la strada ai futuri Gundam e Macross. (©1977 Matsumoto/Toei doga)







in Italia *Lady Oscar*, 1979, 40 ep.) e, nonostante l'anime ottenga in patria un successo più limitato rispetto a Grendaiza e Danguard, ha l'effetto di far conoscere appieno le incredibili potenzialità della Araki Production. Di norma, Araki si occupa dei personaggi maschili e la Himeno di quelli femminili. Quanto a Oscar, così come *Hana no ko Run Run* (*Lun Lun, la bambina dei fiori*, in Italia *Lulù l'angelo dei fiori*, 1979, Toei Doga, 50 ep.), deve molto più alla mano della Himeno che non ad Araki.
Berusaiyu no bara ha l'effetto di render noto Araki presso gli esperti del mondo dell'animazione francese, e per alcuni anni egli si occuperà solo di coproduzioni franconipponiche in cui il suo disegno assume forme curiose e spesso irriconoscibili per adattarsi ai parametri europei di rappresentazione di un personaggio a cartoni animati. Unica caratteristica dello stile di Araki che permane immutata è la bellezza incredibile del tratto. *Yurishizu 31* (*Ulysses 31*, da noi *Ulisse 31*, 1980, DIC/TMS, 12 ep.) ottiene uno strepitoso successo oltralpe e dopo alcuni anni viene

ATAKKU! NANBA WAN (Attacca, numero uno!), TOKYO MOVIE
Prima serie sportiva con personaggi femminili, tratta dal fumetto di Chikako Urano, incontrò un grande successo anche presso il pubblico maschile. Araki fu tra i disegnatori.

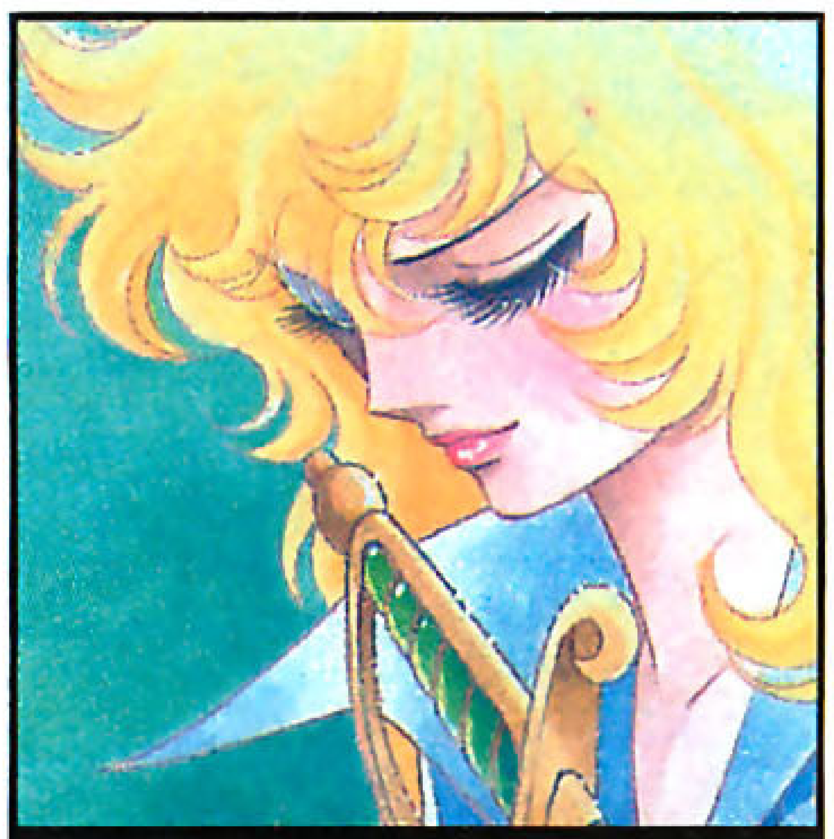
1970

ASHITA NO JO (Jo verso il domani), MUSHI
Fu la prima serie in cui ad Araki venne affidato il ruolo di supervisore dei disegni (sakkan) assieme ad Akio Sugino, e a Osamu Dezaki quello di regista generale. Trasmessa in tempi di contestazione studentesca, contò tra i fan un gran numero di universitari. Poiché la serie TV procedette più veloce del manga originale (ideato da Ikki Kajiwara e disegnato da Tetsuya Chiba), la Mushi si trovò costretta, nonostante il successo, a fermarla con la morte di Riki Ishi. In Italia fu scambiato il nome giapponese del protagonista (Jo) per l'inglese Joe e, sfruttando la moda di Stallone, la serie fu intitolata Rocky Joe.

KIKKU NO ONI (Il re del kickboxing), TOEI DOGA
Trasposizione della carriera sportiva del campione nipponico Sawamura, fu realizzata dallo stesso staff dell'Uomo Tigre, con in più Araki, che vi lavorò come disegnatore e sakkan.

MAHO NO MAKOCHAN (La piccola, magica Mako), TOEI DOGA
Terza serie di maghette prodotta dalla Toei dopo Sally e Akko. Ideata dallo sceneggiatore Masaki Tsuji (sotto lo pseudonimo di Shinobu Uragawa) col proposito di farne un prodotto gradito anche agli adulti, non ottenne molto succes-

trasmesso anche in Giappone per soddisfare le insistenti richieste dei fan di Araki.
Da cosa nasce cosa, e nell'arco di un paio d'anni partecipa ad altre tre coproduzioni: *Rupan hachisei* (Lupin VIII, 1981, 8 ep.), *Shanson Nono* (Chanson Nono, 1982) e *Gajetto keibu* (L'ispettore Gadget, 1982).
Ritornato a collaborare con case giapponesi, principalmente Toei Doga e Tokyo Movie Shinsha, si occupa con la prima dei grandissimi successi *Mugenkido SSX* (*L'orbita infinita SSX*, in Italia *Capitan Harlock II*, 1982, Toei Doga per Tokyu, 22 ep.) e *Ai shite naito* (Baciami, mio cavaliere, in Italia *Kiss me Licia*, 1983, Toei Doga, 42 ep.), oltre che *Tongariboshi no Memoru* (Memole dal cappuccio, da noi *Memole dolce Memole*), 1984, Toei Doga, 50 ep.), *Hai Suteppujun* (Eccomi, Stepjun, in Italia *Juni peperina inventatutto*, 1985, Toei Doga, 45 ep.) e *Meipurutaun monogatari* (*I racconti di Mapletown*, 1986, Toei Doga, 52 ep.); per la seconda, riprendendo lo stile di *Lupin VIII* lavora alla terza serie di *Rupan sansei* (*Lupin III*, 1984, TMS, 50 ep.) e al layout di *Kyattsu Ai I* (*Cat's Eye*, in Italia *Occhi di Gatto*, 1983, TMS, 36 ep.) e *II* (1984, TMS, 37 ep.).
Dopo altre coproduzioni, questa volta con l'America, in cui il suo stile viene offuscato dalla necessità di adattarsi a rozzi disegni americani (uno per



so. Araki vi partecipò come sakkan.

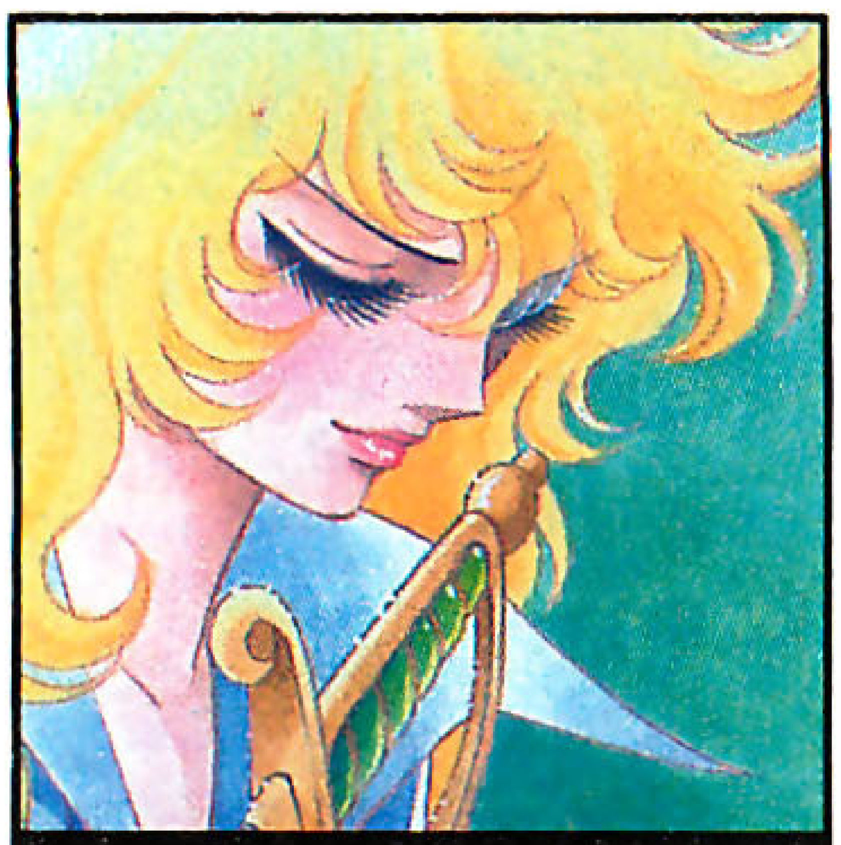
1971

CHINGO MUCHABEI (Id.), TOKYO MOVIE
Buffo anime storico in cui i samurai usano ombrelli moderni e nelle vie appaiono i segnali stradali, fu uno dei pochi cartoni trasmessi a ritmo giornaliero, come si usa da noi. Araki si occupò dei disegni e degli storyboard di alcuni episodi.

KUNIMATSUSAMA NO OTORI DAI (Passa il signor Kunimatsu!), MUSHI
È la nuova edizione a colori di quel Harisu no kaze *(Il ciclone della Harris) che la P. Production aveva introdotto con successo nel 1966. Tratto dal manga di Tetsuya Chiba, ebbe come sakkan Sugio Akino, già abile nel renderne in animazione il tratto dopo la lunga esperienza di* Ashita no Jo. *Araki lavorò solo ai disegni.*

APACCHI YAKYUGUN (Baseball team Apaches), TOEI DOGA
Unica serie della Toei dedicata al baseball, vide l'episodica partecipazione di Araki come disegnatore e sakkan.

GENSHI SHONEN RYU (Ryu il ragazzo preistorico), TOEI DOGA
Nonostante la serie televisiva sia ambientata nella preistoria, Ryu è ispirato a un fumetto fanta-avventuroso di Shotaro Ishinomori, Ryu no michi *(La strada di Ryu). Fu curato nel character design da Kazuo Komatsubara e arricchito dai fondali di Mataharu Urata, dipinti col painting knife per rendere i paesaggi più aridi e desolati. Araki partecipa come disegnatore e sakkan di alcuni episodi.*



DOSSIER

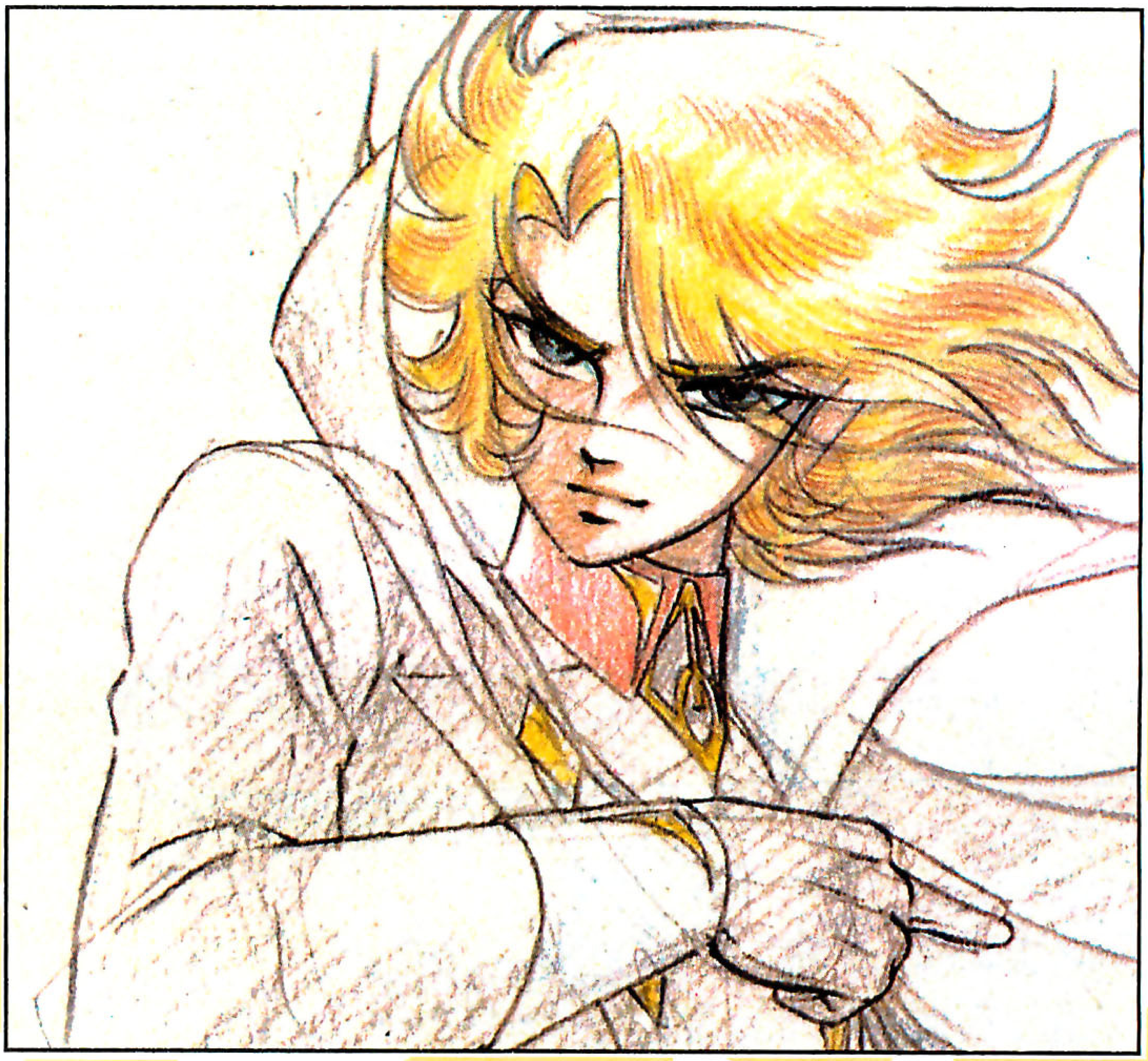
1972
SEIGI NO AISURU MONO GEKKO KAMEN (Maschera Lunare, l'uomo che ama la giustizia), KNACK per AI KIKAKU
Versione animata del primo supereroe televisivo giapponese, nato nel 1958 dalla fantasia di Yasunori Kawauchi. I primi 26 episodi riprendono le sceneggiature dei telefilm, mentre dal 27° furono usate sceneggiature originali. Araki partecipò marginalmente come disegnatore.

MAHOTSUKAI CHAPPI (Chappy la maga), TOEI DOGA
Dopo l'esperimento 'adulto' di Mako, la Toei doga tornò con questa serie ai bambini protagonisti delle serie di maghette; ebbe inoltre un grande successo il panda di Chappy, Donchan, primo di una lunga serie di panda televisivi. Araki partecipò come disegnatore e sakkan di qualche episodio.

AKADO SUZUNOSUKE (Suzunosuke dal pettorale rosso), TOKYO MOVIE.
Personaggio tanto famoso nella storia dei manga quanto legato a episodi piuttosto lugubri (l'autore del fumetto, Eiichi Fukui, morì pochi giorni dopo averlo iniziato e fu sostituito da Tsunayoshi Takeuchi; il regista della serie, Shigetsugu Yoshida, morì a metà dell'opera...), fu portato in animazione da future star come Hayao Miyazaki e Osamu Dezaki, curatori degli storyboard, e Isao Takahata, sostituto di Yoshida alla regia. Anche Araki vi prese parte come disegnatore.

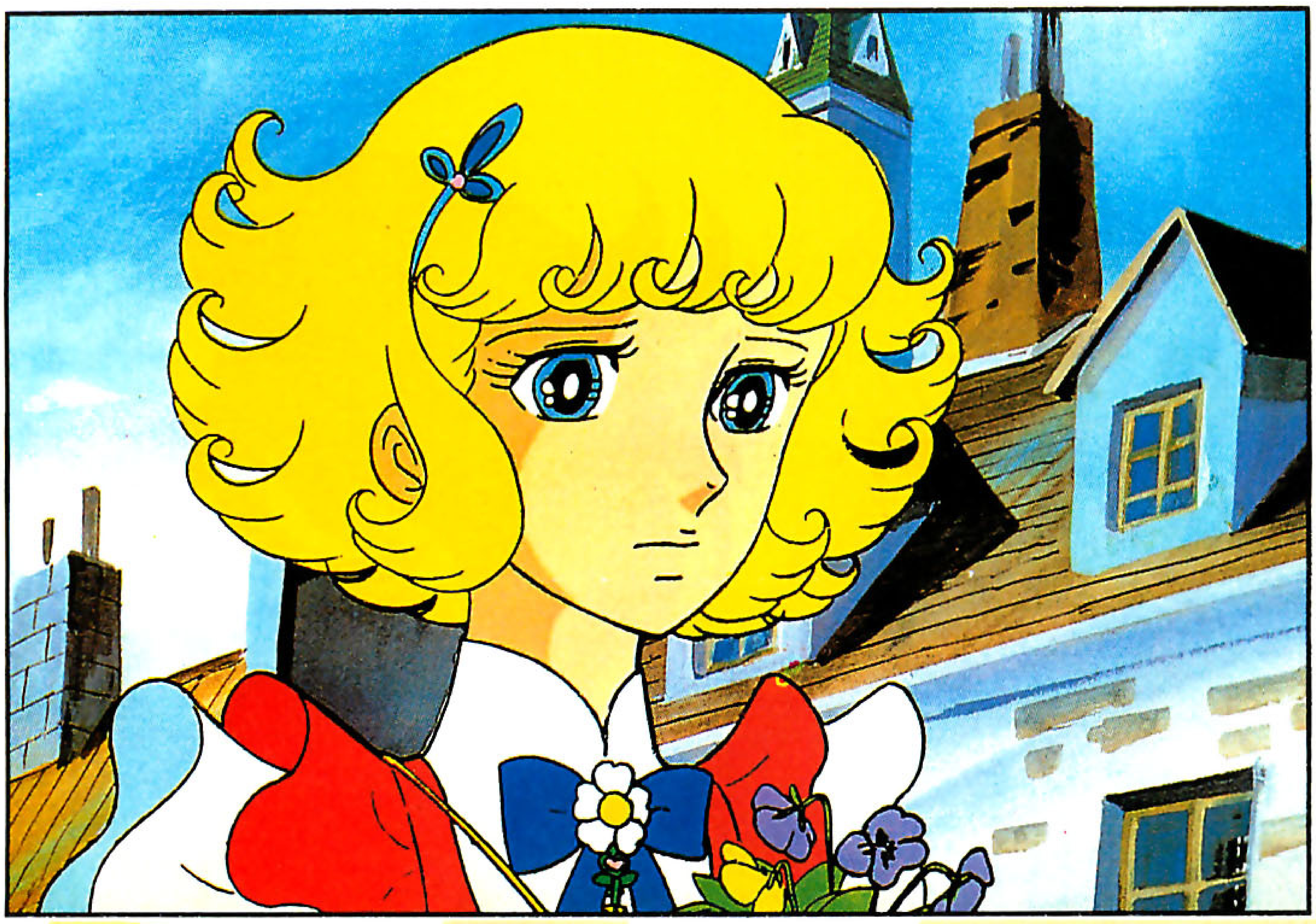
DEBIRUMAN (Devilman), TOEI DOGA.
Personaggio di cui i nostri lettori sanno già tutto, Devil-

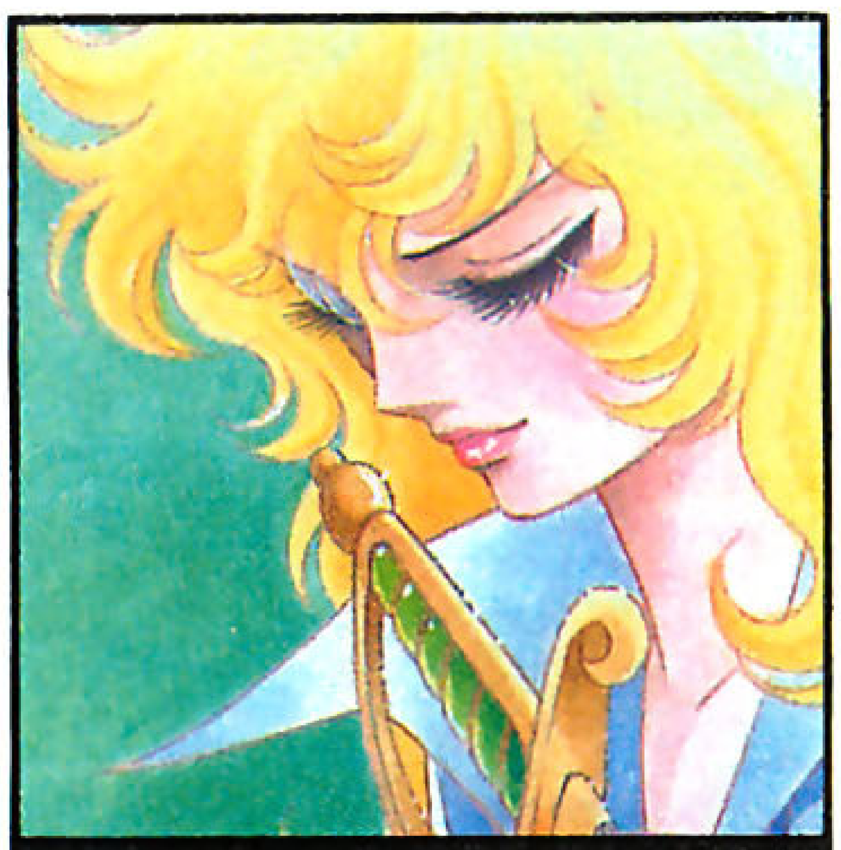
Tony Herken, divenuto Fritz Archen in Italia, è il personaggio più esemplare della tipologia del "bello cattivo". (© 1977 Matsumoto/Toei doga)
Nella pagina a fianco, sopra, **Lulù dei fiori**, un personaggio ideato completamente dalla Himeno.(© 1979 Jinbo S./Toei doga). In basso **Nova** (Lisa in Giappone), come Arin perde un po' della sua aria 'matsumotiana' per assumere un aspetto più originale grazie al tocco di Araki.(© 1977 Matsumoto/Toei doga). A fianco, **Serge**, protagonista maschile di **Lulù**. (© 1979 Jinbo S./Toei doga)

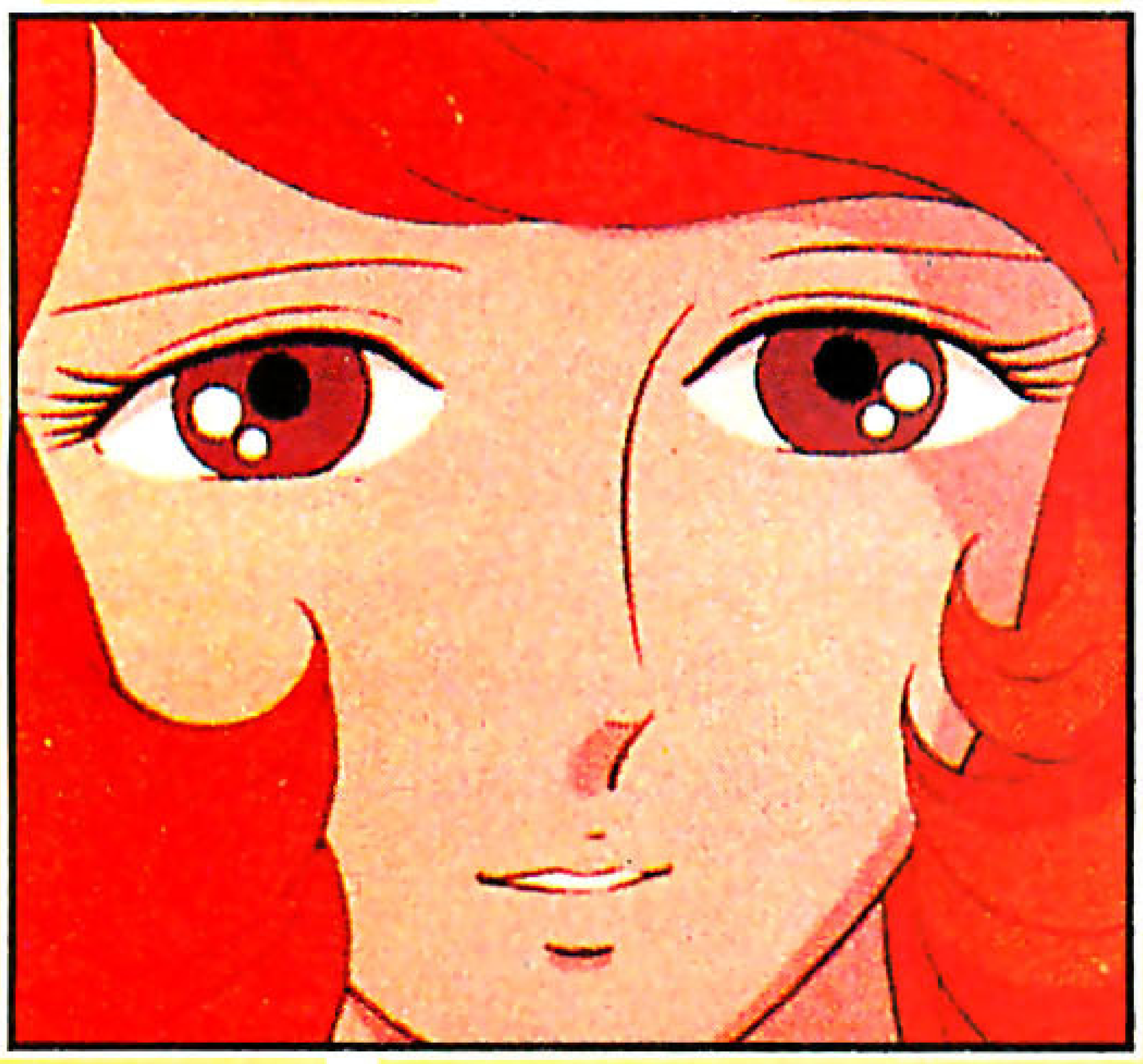


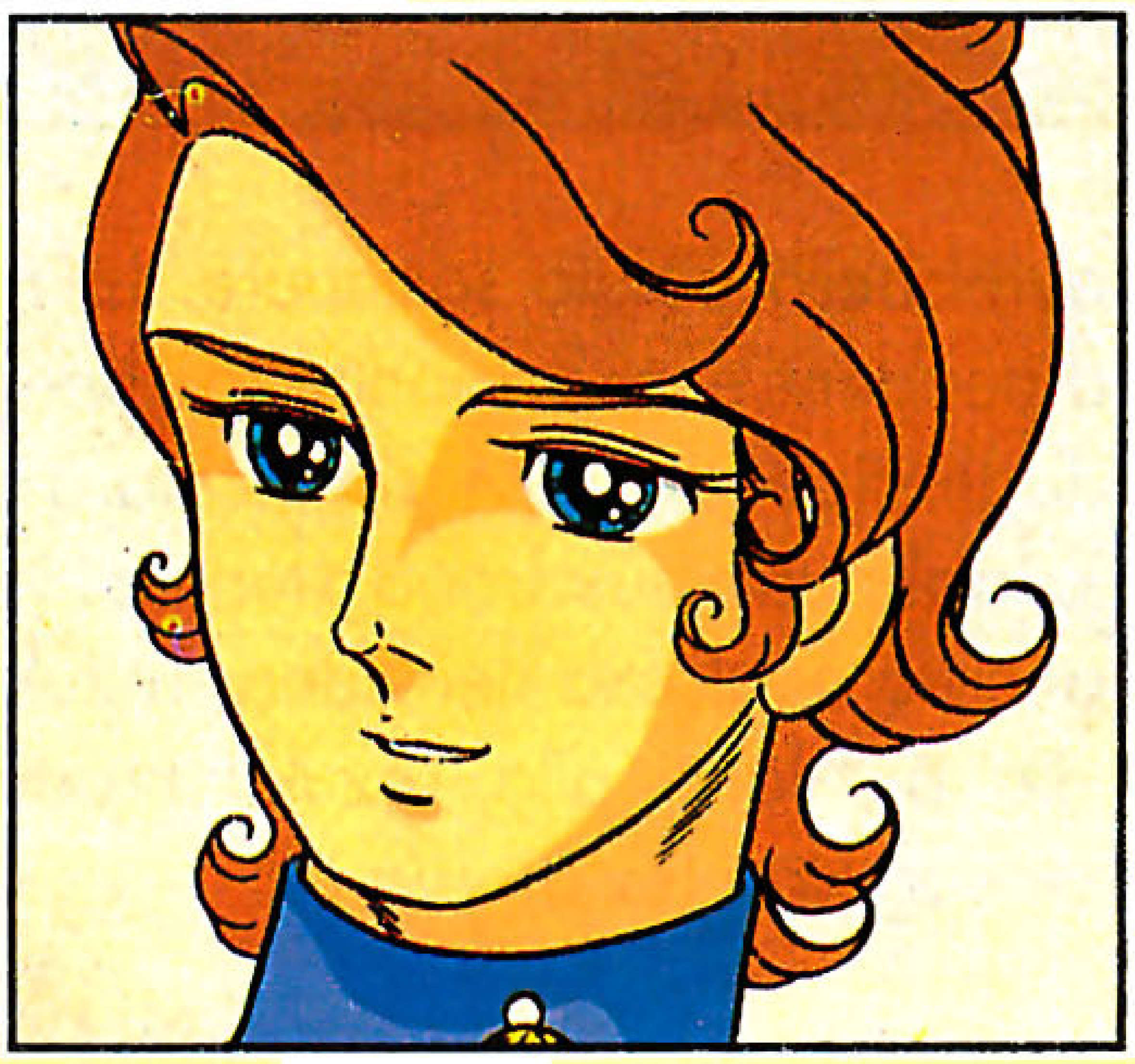
tutti, *G.I. Joe*), dal 1986 produce quello che è considerato il suo capolavoro e un sunto di tutte le sue molteplici esperienze di disegnatore, *Seinto Seiya* (Saint Seiya, Toei Doga, 114 ep.) realizzando anche i quattro film per il cinema.
Recentemente si è occupato della trasposizione in OAV di un altro personaggio di Masami Kurumada, *Fuma no Kojiro* (Kojiro dei Fuma), lunga saga a cui ha posto termine lo scorso inverno con *Fuma Hanranhen* (Il capitolo della rivolta dei Fuma). Contemporaneamente ha curato il character design della serie televisiva di *Sangokushi* e del nuovo *Babil Junior*, tornato lo scorso anno in una fortunatissima serie di OAV. Infine, in questi giorni si sta occupando della preparazione di una nuova coproduzione italogiapponese realizzata dalla Toei doga e sul cui contenuto vige ancora il top-secret (appena si avranno notizie concrete, saremo i primi a informarvi, perciò occhio alle news!). Ma ultimamente la sua attenzione, come ci rivela nell'intervista, è rivolta al mondo delle illustrazioni e della grafica per videogame: assieme a Michi Himeno sta infatti curando le tavole di un racconto serializzato nel periodico "Corocoro Comics" (Shogakukan) e, soprattutto, è impegnatissimo nel progetto del videogame *Burai*.

Come ha cominciato a interessarsi ai manga?









Si tratta di un amore naturale che mi sono portato dietro sin dall'infanzia. Da piccolo odiavo andare a scuola, avevo una vera e propria repulsione fisica. Quando entravo nell'edificio scolastico mi venivano tremende emicranie e gli stessi professori, esasperati, mi lasciavano andare a casa. Così potevo disegnare tutto il giorno. Disegnavo sempre e dappertutto, i muri di casa erano tutti coperti di schizzi. In seguito la grande occasione venne quando *"Machi"* mi accettò per un certo periodo come fumettista. Però mi resi subito conto, con mio grande dispiacere, che non potevo diventare un fumettista. Per quanto mi piacesse disegnare, non avevo il senso della storia, della narrazione. Per cui, quando a 26 anni, dopo essere venuto a Tokyo, fui assunto alla Mushi Production di Osamu Tezuka, ne rimasi molto soddisfatto. Lì potevo disegnare storie scritte da altri, e questo mi bastava.

Che ditta era la Mushi a quel tempo? Ha fatto, se non sbaglio, serie di altissima qualità e di grande successo, per cui non sono mai riuscito a spiegarmi bene la ragione del fallimento.

La Mushi era la maggiore produttrice del tempo. Ci lavoravano duecento persone quando io vi entrai e dopo pochi anni divennero quattrocento, dimensioni impensabili anche per la Toei. A quei tempi riuscivamo a curare quattro serie contemporaneamente, uno sforzo che pochi altri

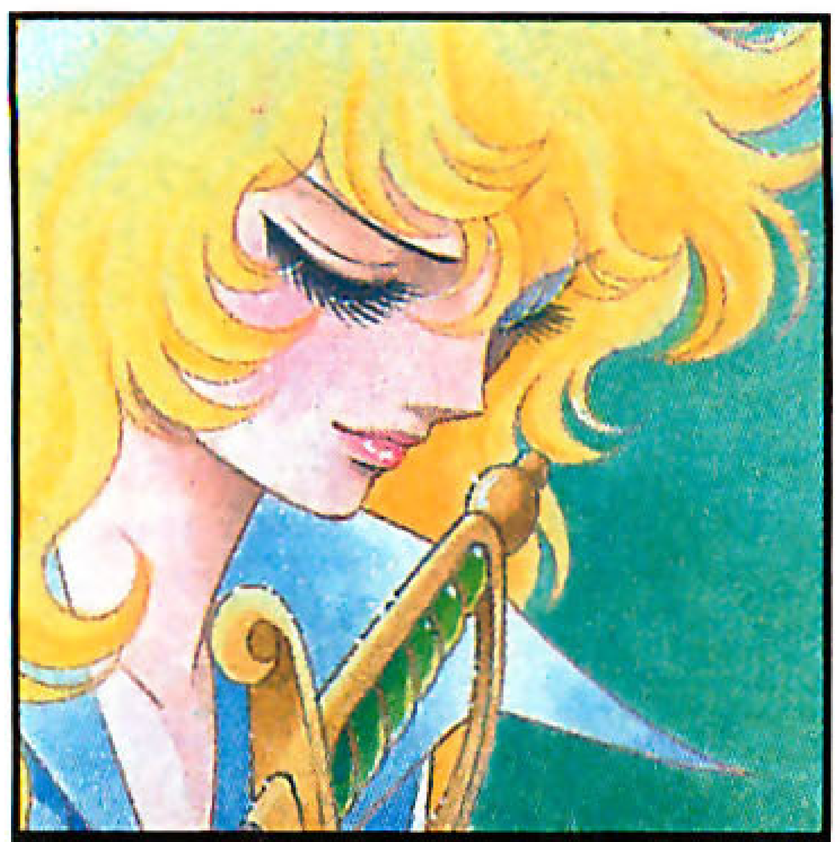
man fu portato in animazione dallo staff di Tiger Mask durante gli scioperi generali della Toei: secondo gli autori la serie, più che avere risentito di questa situazione, ne guadagnò in asprezza e violenza! Araki collaborò per i disegni e come sakkan. Dopo Ryu fu anche la seconda serie in cui Araki si trovò a disegnare personaggi caratterizzati da Kazuo Komatsubara.

HAZEDON (Il capo-ghiozzo), SOEISHA per TOHOKU SHINSHA
Prima opera della neonata Sunrise, fu diretta all'inizio da Osamu Dezaki, che poi l'abbandonò per fondare lo studio Madhouse. Araki collaborò in veste di disegnatore.

PANDA KOPANDA (Panda piccolo panda), TOKYO MOVIE
Film cinematografico e unica opera in cui Araki, disegnatore, abbia lavorato sotto la regia di Isao Takahata (Hols, Heidi, Omoide Poroporo) su un soggetto di Miyazaki.

1973

BABIRU NISEI (Babil Junior), TOEI DOGA.
Prima serie che vede Araki in veste di character designer. Il fumettista Mitsuteru Yokoyama (Sangokushi, Giant robot...) ideò Babil come una sorta di ninja-story ambientata al giorno d'oggi. Takeshi Tamiya, regista della serie TV, la trasformò in una saga fantascientifica. Negli ultimi episodi la Toei cercò di renderla più appetibile al pubblico fornendo Koichi di un mezzo volante e di una tuta spaziale che ricordavano la superstar del momento, Koji Kabuto di Mazinga Z. Araki si occupò anche dei disegni e del sakkan di alcuni episodi.



KOYA NO SHONEN ISAMU (Isamu il ragazzo delle praterie), TOKYO MOVIE
Tratta da un fumetto di scarso successo rivisitato da Noboru Kawasaki, questa serie nacque con l'intento di sfruttare la moda dei western all'italiana che furoreggiavano in Giappone. A differenza del fumetto, l'età di Isamu fu abbassata a 10 anni e fu introdotto il tema della ricerca del padre. Araki vi partecipò ai disegni.

KYUTI HANI (Cutie Honey - Qtey Honeyl), TOEI DOGA
Serie di cui Araki curò il character design, nonché i disegni e il sakkan di alcuni episodi. Tutta la serie, e in particolare il 1° il 12° episodio, curati da Araki con Tomoharu Katsumata alla regia, è un autentico cult-anime.

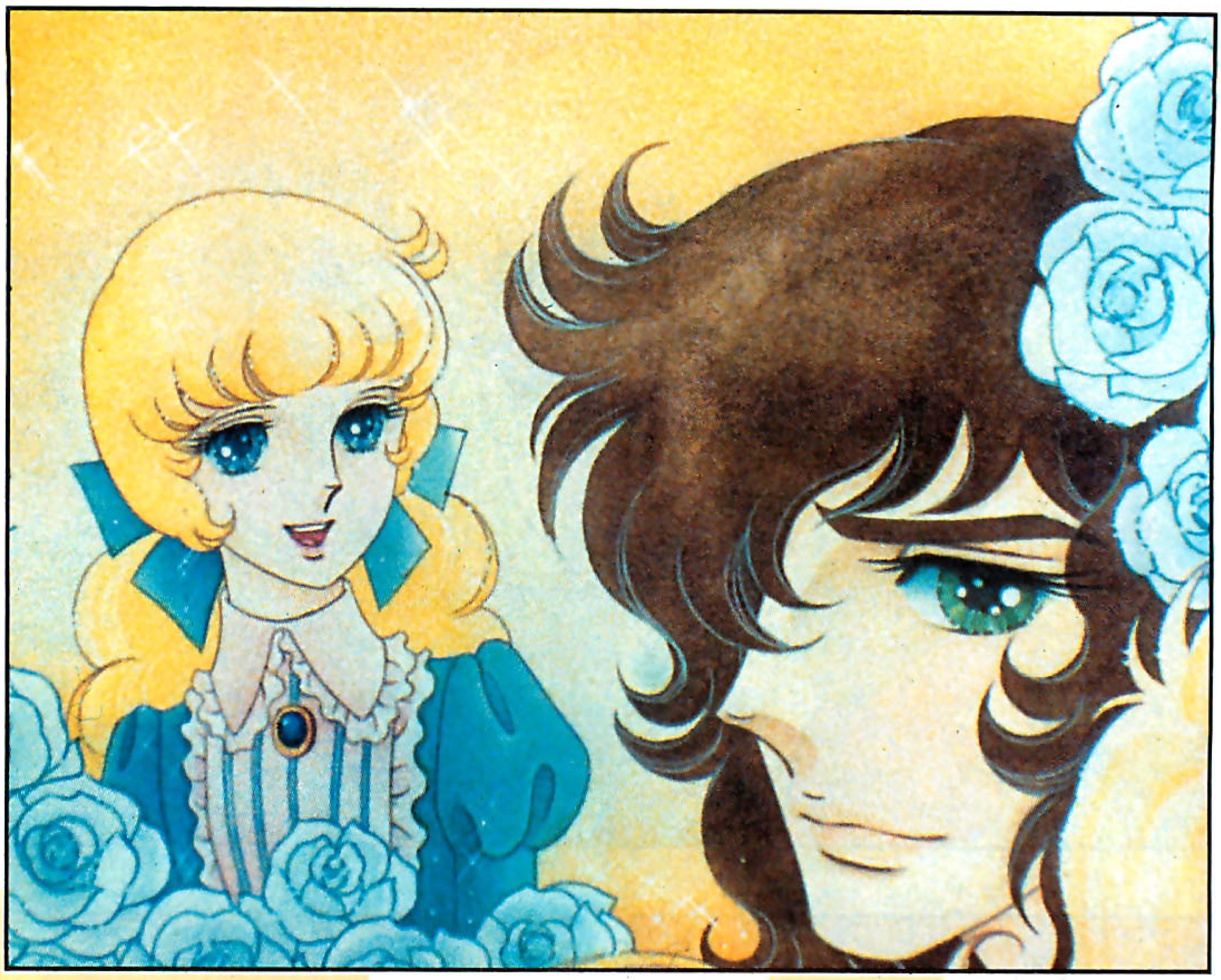
1974

MAJOKKO MEGUCHAN (La maghetta Meg), TOEI DOGA
Questa serie fu curata da Araki nel character design, nonché nei disegni e nel sakkan di alcuni episodi . Degni di nota sono i fondali di Isamu Tsuchida, che ambientò le vicende in una città indefinita, a metà fra il sud Europa e il moderno Giappone.

JUDO SANKA (L'inno dello judo), TOKYO MOVIE
Ennesima serie sportiva di Ikki Kajiwara, ebbe indici di ascolto tanto bassi che si cercò di risollevarne le sorti introducendovi avvenimenti drammatici quali il suicidio del fratello del protagonista o le sue vicissitudini con la madre. Araki partecipò ai disegni.

1975

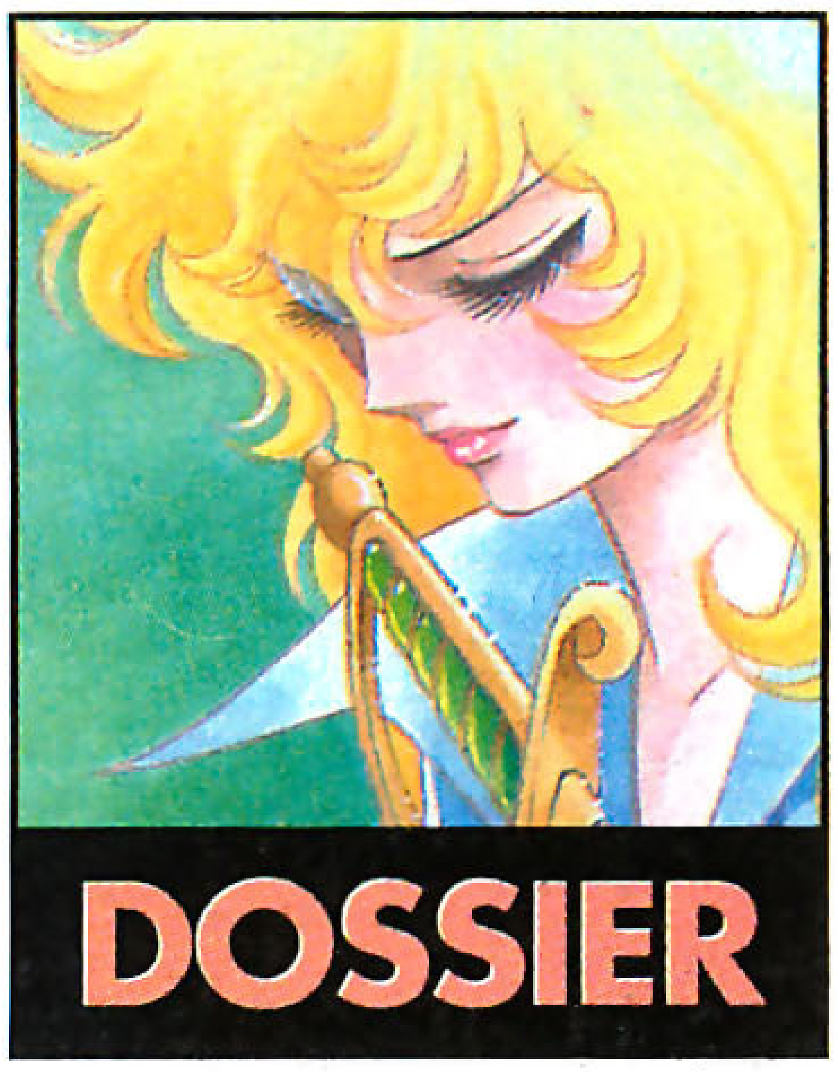
NINGYOHIME (La sirenetta), TOEI DOGA
Film cinematografico tratto dalla favola di Andersen, vin-



avrebbero potuto sostenere. La ragione del fallimento fu che tutti quei dipendenti erano a contratto e ben presto Tezuka si trovò le tasche svuotate dagli stipendi. La Mushi dichiarò bancarotta, ma i sindacati occuparono la fabbrica e riuscirono a tenere in vita la ditta sino a oggi. Adesso produce ancora qualcosa nei video. Tezuka, invece, con altri collaboratori diede vita più tardi alla Tezuka Production, attiva ancor oggi con *Seisho monogatari* (*La Bibbia*).

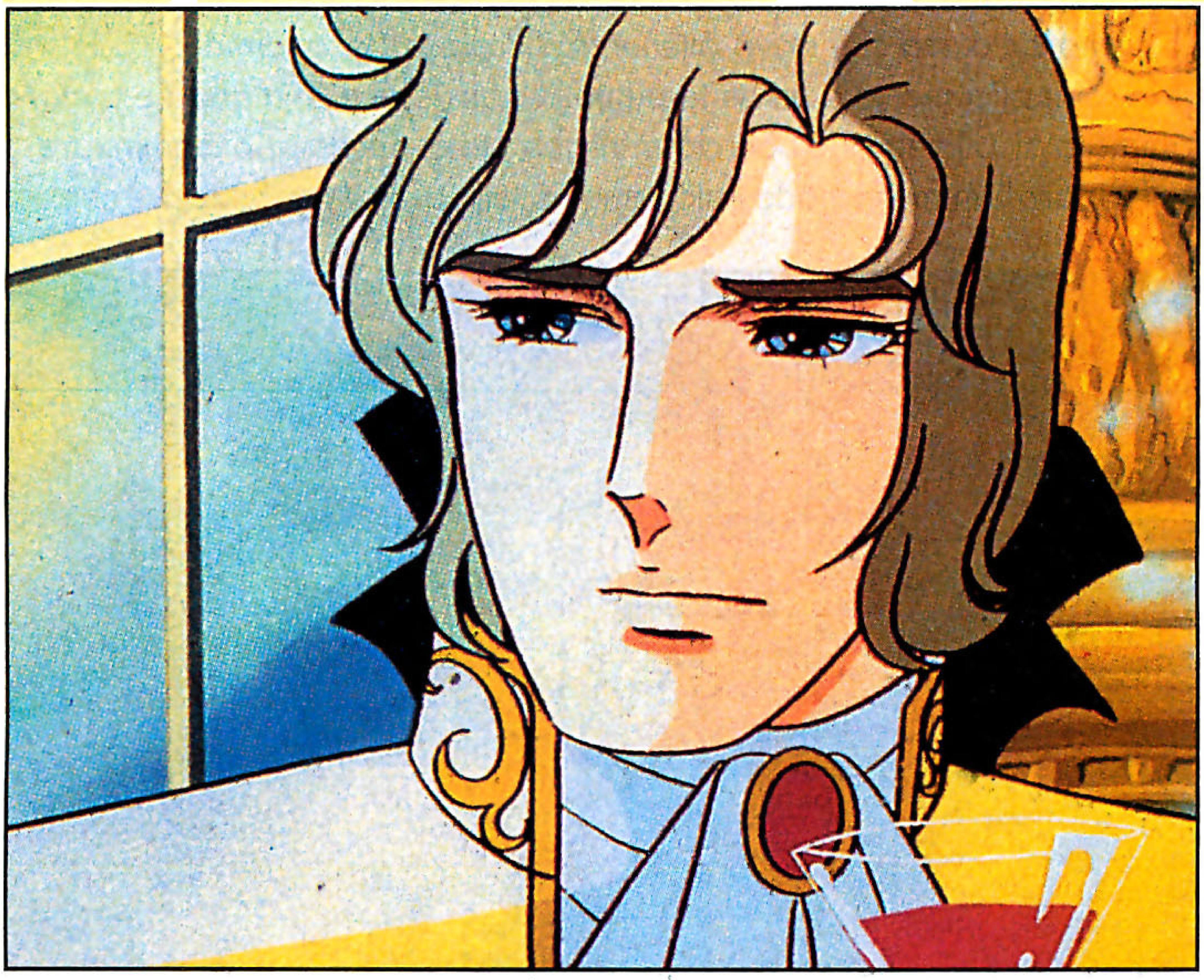
Qual era il suo ruolo alla Mushi Production?
In *Janguru taitei* (L'imperatore della giungla, in Italia *Kimba, il leone bianco*, 52 ep., Mushi pro., 1965) lavorai come animatore e disegnatore. Così anche nella seconda serie, *Susume! Reo* (*Avanti, Leo!*, 26 ep., Mushi Prod., 1966), in cui mi vennero affidate anche alcune regie. Da *Ganbare! Marin kiddo* (*Forza Marin Kid!*, 1966, Terebi Doga, 13 ep.) sino ad *Atakku nanba wan* (*Attack No 1*, Tokyo Movie, 1969, 104 ep.) continuai a fare esperienza come disegnatore, scrivendo anche alcuni storyboards per *Paman* (1967, Tokyo Movie/Zero Production, 108 ep.), e infine nel 1970 venne la grande occasione di *Ashita no Jo*. Per quello ebbi l'incarico di supervisore ai disegni.

Può spiegarci di preciso cosa significa questo termine?
Certo. I disegni che compongono un cartone animato sono fatti da molte persone, ognuna delle quali ha capacità e stili diversi. Se il cartone venisse ripreso utilizzando quei disegni, ne uscirebbero immagini poco fluide e non uniformi. Il lavoro di supervisore consiste nel correggere quei disegni dov'è necessario (per esempio nelle anatomie, o nelle espressioni del volto più difficili da rendere) e ritracciarli tutti in base al proprio stile, il che dà al cartone carattere unitario. Può sembrare un lavoro semplice, perché si tratta solo di modificare disegni già fatti, ma in realtà richiede molto tempo, specie nel caso di studi d'animazione che non posseggono



disegnatori molto in gamba. In *Berusaiyu no bara*, per citare un caso, era necessario rifare i disegni quasi daccapo perché quelli che ci arrivavano dalla Tokyo Movie Shinsha erano completamente sballati nelle anatomie e nella caratterizzazione grafica dei personaggi...

Occuparsi di Berusaiyu no bara *può essere stato un lavoro molto duro, però il risultato è stato stupendo. Probabilmente, la serie meglio disegnata nella storia degli anime televisivi...*



Qui sopra **Fersen**, il bellissimo di **Lady Oscar**. Sopra e nella pagina a fianco due illustrazioni di Michi Himeno per **Lady Oscar**. Il fumetto tornerà presto su Manga Hero. (© 1979 Ikeda Prod./TMS)

se numerosi premi sia in patria che al Festival del Cinema di Mosca. Araki si limitò a disegnare alcune scene.

SHONEN TOKUGAWA IEYASU (Il giovane Ieyasu Tokugawa), TOEI DOGA
Serie voluta dalla Kodansha per celebrare l'infanzia dell'unificatore del Giappone, si fermò al 20° episodio per lo scarso successo. Araki vi lavorò al character design.

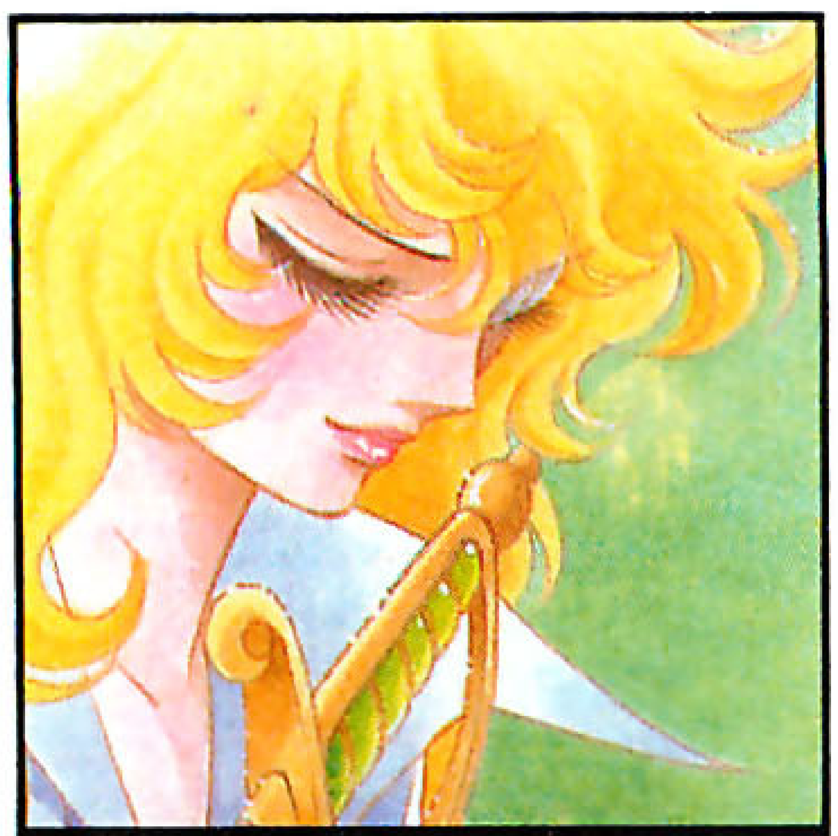
YUFO ROBO GURENDAIZA (Ufo Robot Grendaiza), TOEI DOGA.
Serie nata mescolando elementi tratti dal film Uchuenban daisenso *(La grande guerra del disco volante, 1975) e dai Mazinga (Koji Kabuto, da noi Alcor, appare alla guida di un disco volante), fu curata nel character design da Kazuo Komatsubara. Quando però Araki terminò Meg, gli fu affidata la revisione grafica di alcuni personaggi e l'ideazione di altri (come Maria, Naida, Rubina e Kirika). Da questa serie il suo nome indica in realtà la coppia Araki-Himeno.*
IKKYUSAN (Id.), TOEI DOGA.
Anime che prese il posto di Shonen Tokugawa Ieyasu, divenne uno dei più lunghi della storia con ben 300 episodi. Araki vi prese marginalmente parte come disegnatore.

1976

NAGAGUTSU O HAITA NEKO II (Il gatto con gli stivali II), TOEI DOGA.
Film che narra del giro del mondo in 80 giorni del gatto Pero, simbolo della Toei, ebbe Araki tra i disegnatori.

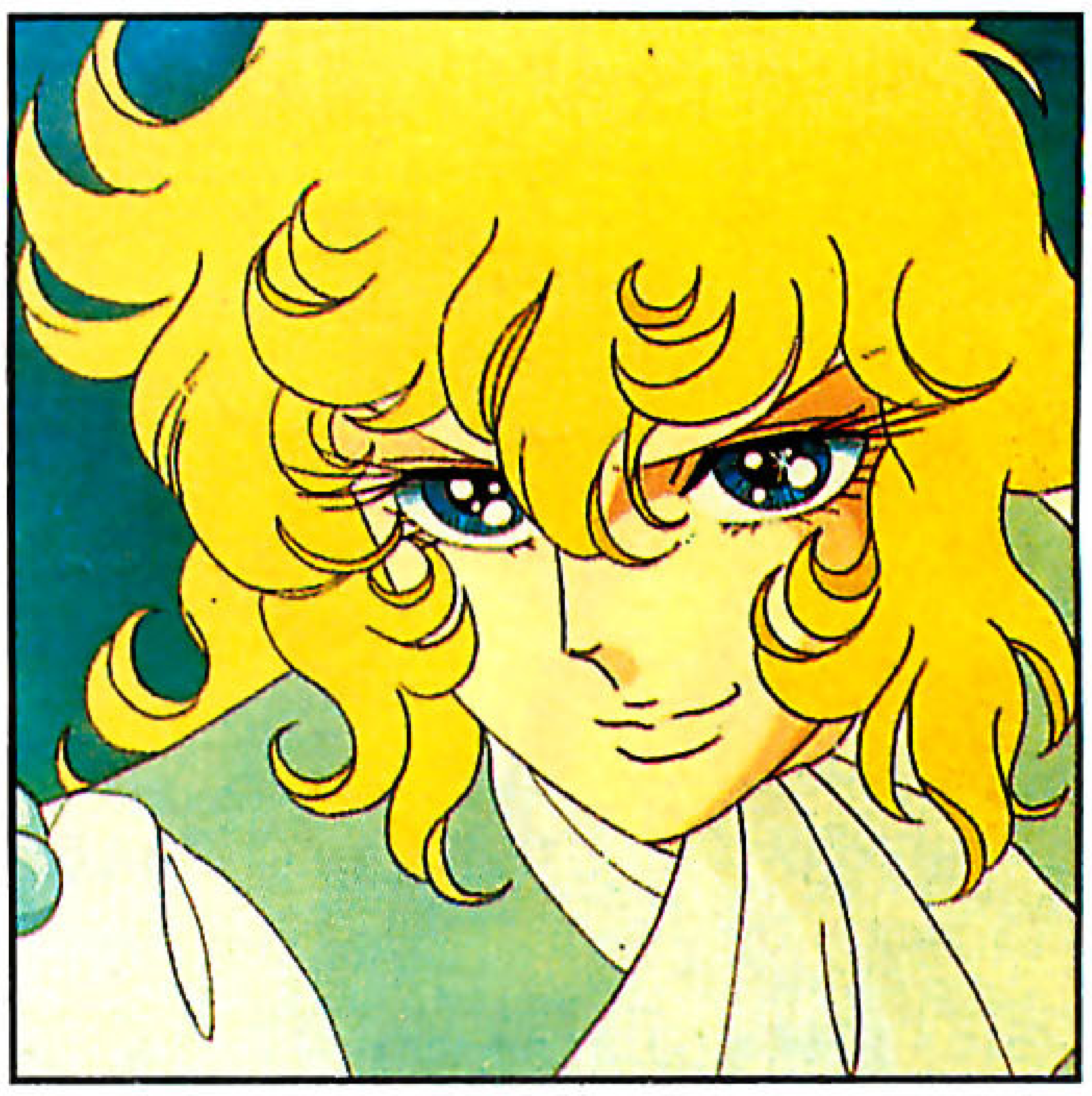
1977

WAKUSEI ROBO DANGADO ESU (Robot Planetario Danguard Ace), TOEI DOGA.



DOSSIER

Qui a fianco un primo piano di **Oscar**. Benché nel manga la protagonista fosse Maria Antonietta, la serie TV diede il ruolo principale alla sua mascolina 'guardia del corpo'. La grafica di questa serie fu completamente affidata al gruppo di Araki. La Himeno divenne il character designer e Araki il sakkan di tutti gli episodi, però con un curioso sistema: lui disegnava i personaggi maschili e lei quelli femmiili. In basso e nella pagina a fianco ancora due immagini da Lady Oscar. (© 1979 Ikeda Prod./TMS)



Ideato di malavoglia da Leiji Matsumoto, Danguard appare solo dopo 10 episodi in cui si narra del duro allenamento dell'allievo pilota Takuma e possiamo dire che aprì la strada ai futuri Gundam e Macross (pensate a una base spaziale volante che porta al suo interno un robot, alla possibilità di trasformazione di questi in velivolo o alla presenza di un bellissimo come Tony Herken nelle file nemiche!). Araki, con la Himeno, ne curò il character design e, con Yoshinori Kanada, disegni e sakkan di alcuni episodi.

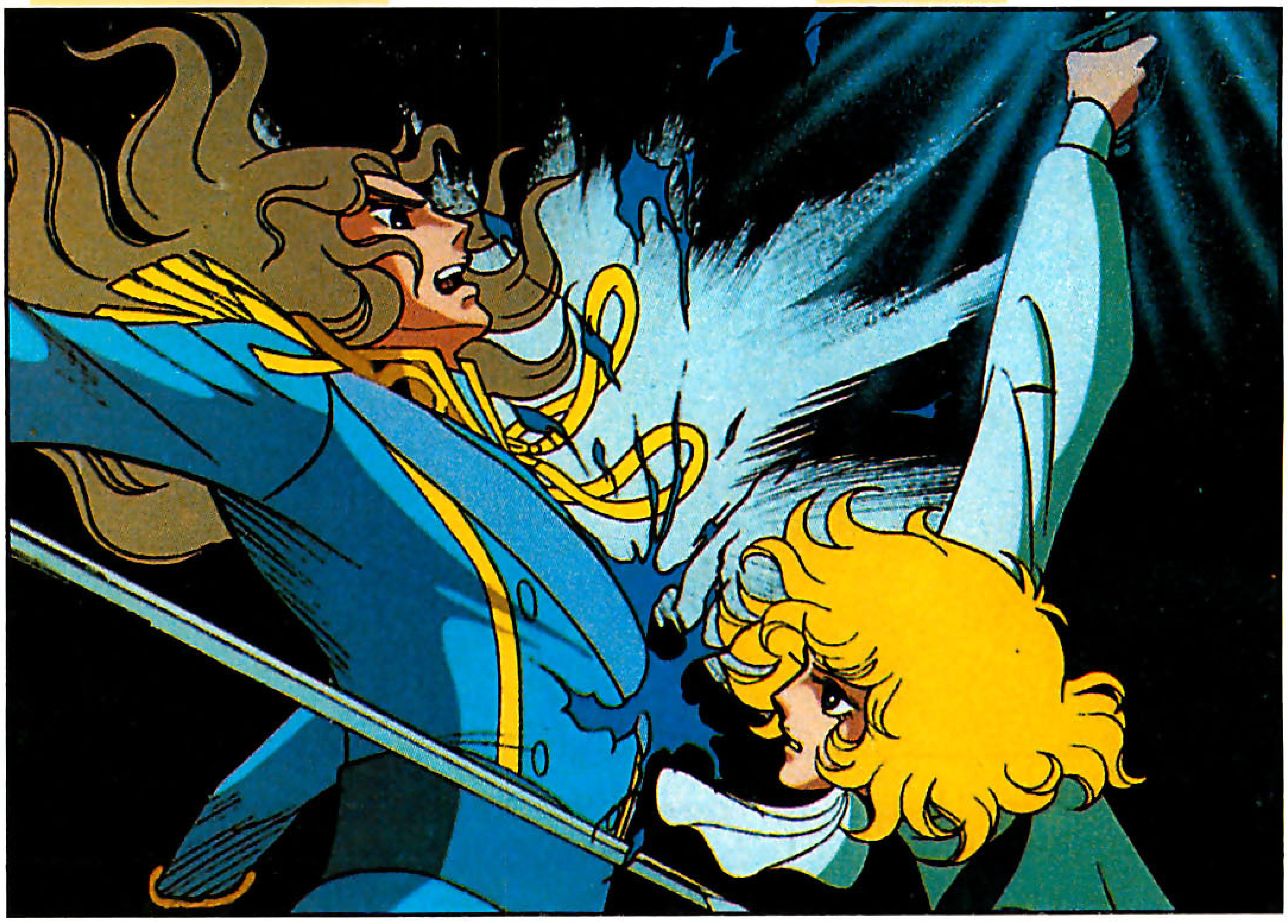
HAKUCHO NO OJI (Il principe cigno), TOEI DOGA
Altro lungometraggio tratto da Andersen in cui Araki e la Himeno curarono i disegni di alcune scene.

SHIN KYOJIN NO HOSHI (Il nuovo "La stella dei Giants"), TOKYO MOVIE
Serie che, assieme a Lupin III, contribuì a risollevare la Tokyo Movie, rifondata come TMS. Araki spartì con Takao Kozai il lavoro di sakkan, fornendo una altissima qualità grafica.

1978
SARABA UCHU SENKAN YAMATO (Addio incrociatore spaziale Yamato), WESTCAPE CORPORATION.
Realizzato di fatto alla Toei doga su commissione della Westcape di Yoshinobu Nishizaki, questo film di Matsumoto vide partecipare alla sua realizzazione alcuni 'giganti' degli anime: alla regia Tomoharu Katsumata, assistito da Noboru Ishiguro (regista in Conan, Lupin III, Ashita no Jo, L'uccello di fuoco 2772, Macross, Orguss, Megazone I e II, Bubblegum Crash ecc.); Yoshikazu Yasuhiko di Gundam e Crusher Joe come auto-

Grazie. Per quella serie mi venne affidata la supervisione dei disegni per tutti gli episodi, una cosa piuttosto rara nei TV anime. Proprio perché è un lavoro che richiede molto tempo, di solito la supervisione dei disegni di una serie viene affidata a circa quattro persone o studi diversi, ognuno dei quali si occupa di una puntata al mese. Così, penso che chiunque lo possa notare, in una serie animata non c'è uniformità nel disegno, ma esso varia di puntata in puntata, a cicli di quattro o cinque episodi, a seconda di chi lo ha curato. Questo è anche il motivo per il quale in molte serie, tra le quali la stessa *Saint Seiya*, esiste un grande divario qualitativo tra i vari episodi. *Berusaiyu no bara*, e in parte anche *Ashita no Jo*, che sono curate in tutti gli episodi dallo stesso personale, rappresentano una eccezione a questa regola degli anime televisivi. Inizialmente, anche *Ai shite naito* doveva essere fatto con questi criteri, ma alla fine mi sono occupato solo di un episodio ogni quattro.

A proposito di Jo, perché terminò all'improvviso nonostante il grandissimo successo che stava ottenendo? Problemi economici?
No. Semplicemente a un certo punto la narrazione di manga e cartone animato si allinearono, perciò sarebbe stato necessario continuare a sviluppare l'anime in modo autonomo rispetto al manga. Si decise che era



meglio continuare a rispettare il testo di Chiba per cui interrompemmo la produzione del cartone in attesa che questi finisse il manga.

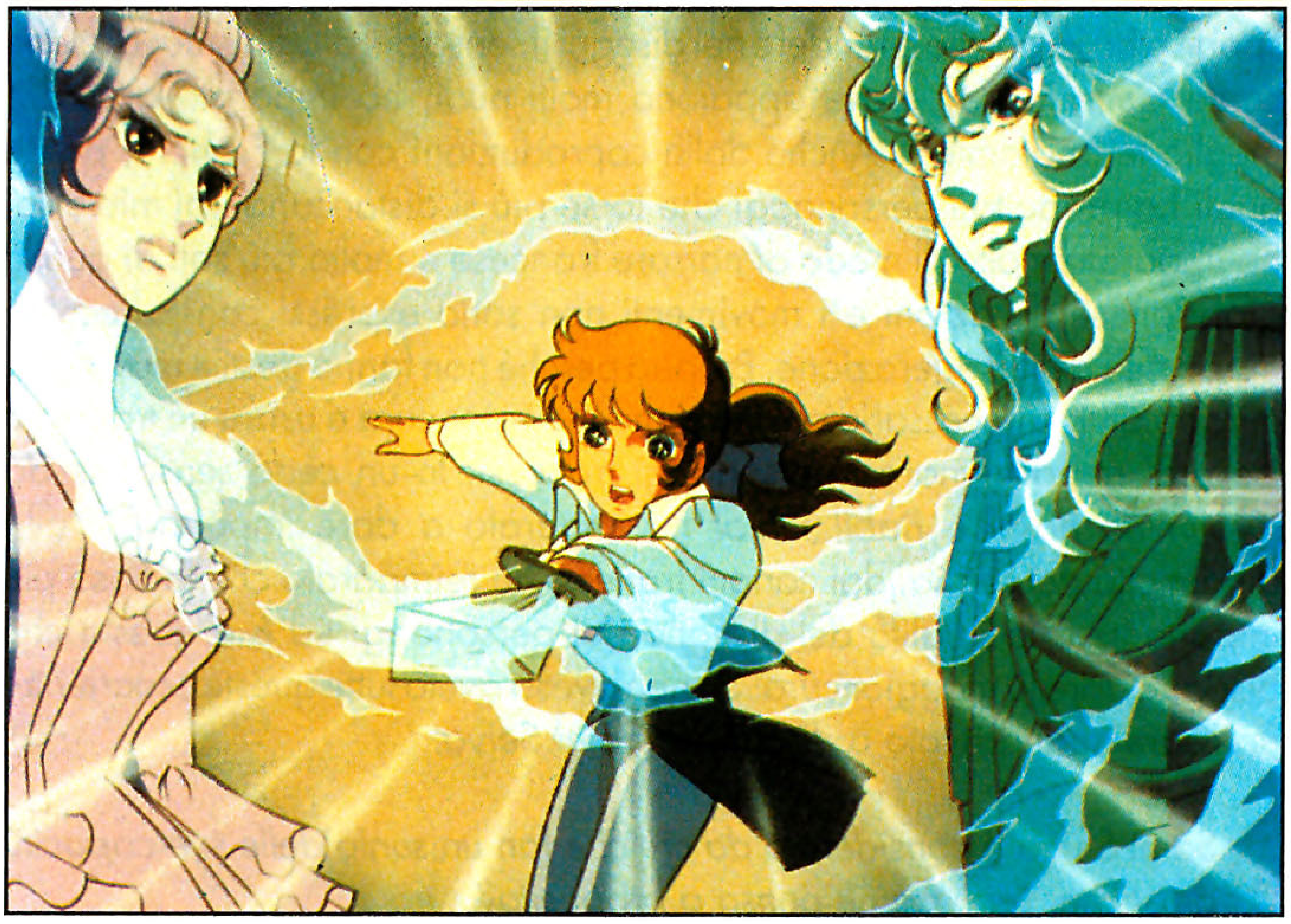
Agli inizi della sua carriera, lei si è occupato di un gran numero di serie sportive: come disegnatore, Kyojin no hoshi, Animaru wan (Animal 1, 1968, Mushi Production, 27 ep.), Atakku nanba wan; *come disegnatore e, in certi episodi, supervisore dei disegni,* Ashita no Jo, Kikku no oni (Il re del kickboxing, 1970, Toei Doga/Toei Co., 26 ep.), Apacchi yakyugun (Baseball team Apache, 1971, Toei Doga, 26 ep.)... *tuttavia mi sembra che il suo stile non sia molto esaltato da cartoni animati dai contenuti così rudi. Lei cosa ne pensa?*

A quel tempo non avevo ancora elaborato un tratto così pulito e fine come oggi, per cui non ebbi problemi a realizzare quelle serie. Anzi, oltre a Joe, con il quale faticai molto per renderlo il più possibile simile al tratto energico di Tetsuya Chiba (l'autore del fumetto di *Ashita no Jo*, NdR), ho dei ricordi molto belli dei tempi di *Kyojin no hoshi*. Quella fu la prima serie sportiva della TV e si può dire che divenne l'archetipo di tutte le serie successive. Ma il team che lavorò a *Kyojin no hoshi* non aveva nessun esempio precedente su cui basarsi, per cui ogni giorno ci spremevamo le meningi a ideare e sperimentare nuove tecniche d'animazione che rendessero le immagini sufficientemente dinamiche: l'idea di rappresentare in modo esagerato lo sforzo degli atleti nel lanciare la palla, o il fatto che questa, per dare meglio il senso della velocità, si deformi dopo essere colpita e prenda un aspetto ovale...

Quelle furono sue idee?

Già. Per una serie che aveva il suo fulcro nell'attività fisica e nell'espressione della potenza degli atleti, era necessario elaborare tecniche che superassero le limitazioni dei cartoni televisivi sino ad allora prodotti.

Il successo di Kyojin no hoshi *fu probabilmente determinato proprio dall'uso di quelle nuove tecniche d'animazione, che effettivamente*



DOSSIER

re dello screenplay; come sceneggiatore Keisuke Fujikawa, *già distintosi in* Mazinga Z, Cutie Honey, G.E. 999, Il Grande Mazinga, Grendaiza, Godmars, Dancougar, *ecc., nonché creatore di* Utsunomiko; *tra i sakkan* Toyoo Ashida *(già ai disegni in* Dr. Slump, *ma anche regista di* Hokuto no Ken *e character designer di* Minky Momo, Vifam, Granzooto, *ecc.) e la coppia* Araki/Himeno.

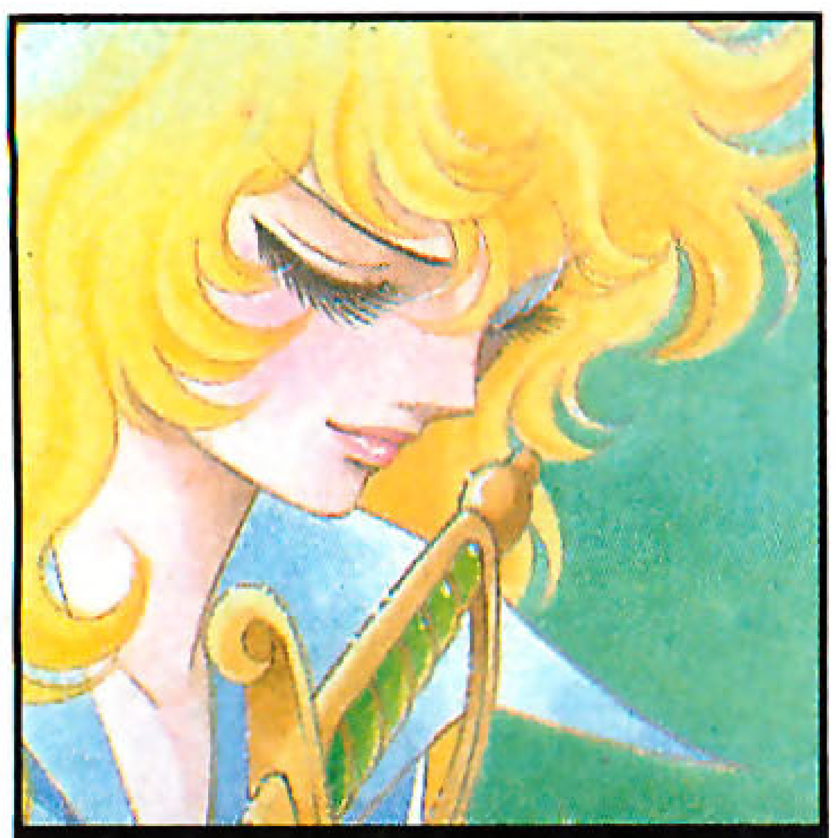
MANGA KODOMO BUNKO (La biblioteca animata dei bambini), GROUP TACK per HERALD ENTERPRISES/MAINICHI HOSO
Serie di fiabe in cui ogni episodio fu assegnato a gruppi di animatori diversi. Araki sceneggiò, disegnò e diresse Shonben Inari *(Inari pipì; Inari è una divinità che si vendica di un bambino che ha fatto la pipì davanti al suo santuario!) ma partecipò come disegnatore anche in altri episodi.*

1979

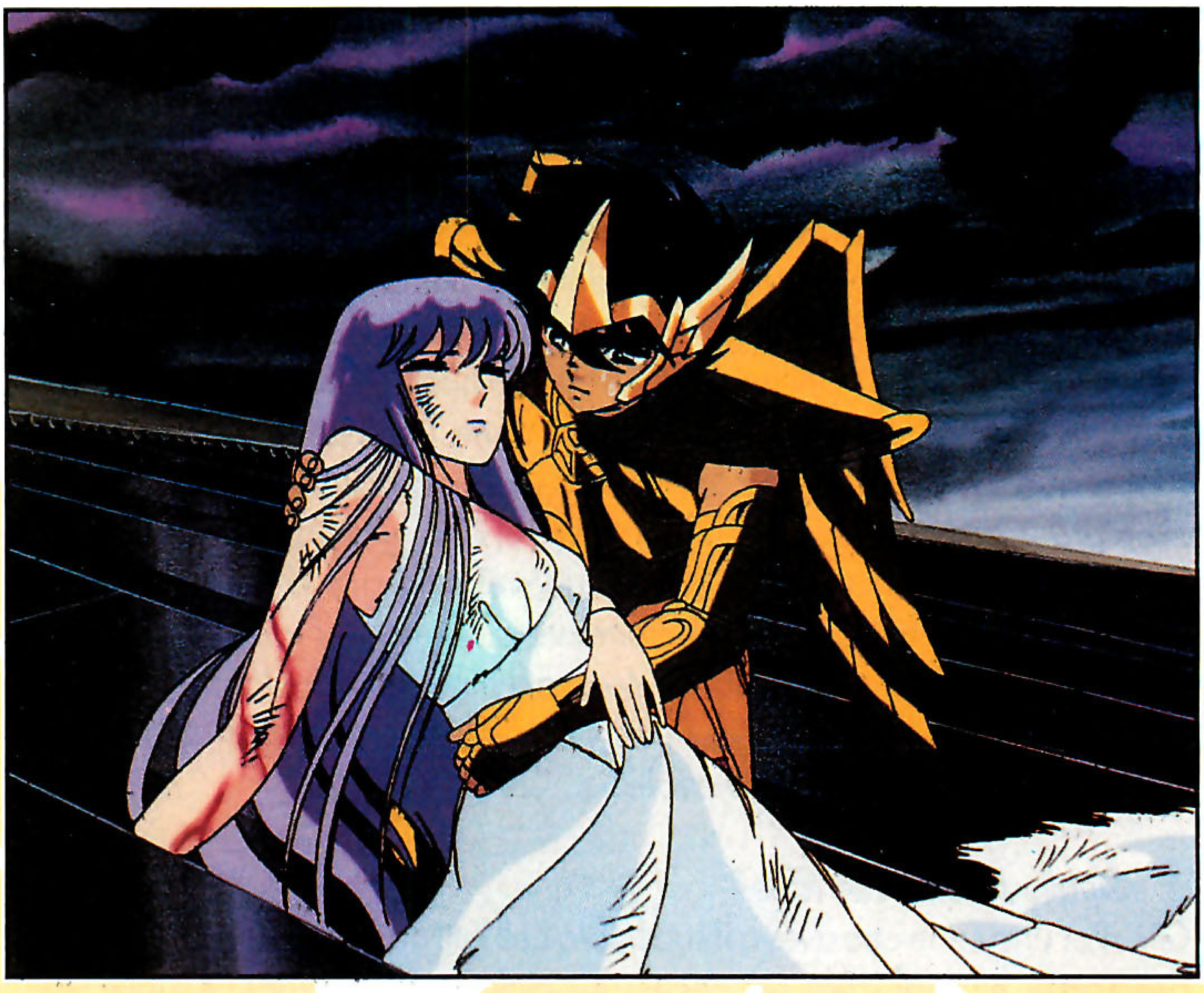
AKAI TORI NO KOKORO (Il cuore dell'uccello rosso), SHIN'EI DOGA
Miniserie prodotta per il ventennale di TV Asahi, fu realizzata con gli stessi criteri di Manga kodomo bunko. *Araki curò interamente l'episodio* Tora no ko Uchan *(Il tigrotto Wu).*

HANA NO KO RUNRUN (LunLun, la bambina dei fiori), TOEI DOGA
Sarebbe più esatto attribuire questa serie a Michi Himeno invece che ad Araki: la giovane animatrice si occupò del character design, dei disegni e del sakkan di alcuni episodi.

TATSU NO KO TARO (Taro il figlio del drago), TOEI DOGA. Film che era stato progettato



Con **Saint Seiya**, Araki ha proposto una summa del suo stile. Abbiamo qui raccolto alcune tra le immagini più rappresentative, che potete vedere in questa e nelle pagine che seguono. (© 1986 Kurumada M.-Shueisha/Toei doga)
Tratta dal fumetto di Masami Kurumada, questa serie lanciò il genere dei combattenti dotati di armatura. Inaugurato da Go Nagai col non molto fortunato *Tetsu senshi Musashi* (Musashi, guerriero d'acciaio, 1981), in cui dei robot si scompongono nelle varie parti di una corazza, questo genere fu rivitalizzato da Seiya, e ripreso poi da un'infinità di imitazioni più o meno riuscite, come i *Samurai Troopers* o *Shurato*.



furono riprese da tutti gli altri cartoni sportivi... Anche se in certe serie l'idea di esagerare i movimenti produsse situazioni poco credibili...

Sì. Comunque, tornando al discorso di prima, credo che, indipendentemente dal fatto che una serie si addica o meno al proprio tratto, da ogni esperienza si traggono insegnamenti di grande valore. Dalle serie sportive ho imparato a rendere nei disegni il senso del dinamismo; da serie come *Cutie Honey*, dove appaiono molti nudi, ho imparato a curare meglio le anatomie... Anche dalle coproduzioni con la Francia, per le quali ho prodotto i personaggi che forse più si distaccano dal mio stile, ho imparato molto. Il modo di narrare francese è molto più soft di quello giapponese, le azioni e i movimenti non sono espressi con la tecnica nipponica dell'esagerazione. Proprio perché non fanno gesti e movimenti mirabolanti, è necessario prestare una maggior cura e usare un tratto più 'severo' nel disegnare i personaggi francesi. In un certo senso, se da *Kyojin no hoshi* e *Babil Junior* ho imparato a dare importanza alla dinamicità del segno, dai cartoni francesi ho reimparato che la cosa più importante è la qualità del disegno dei personaggi ed è a questa che bisogna dare la maggior cura. Se non avessi avuto tutte queste esperienze non sarei mai arrivato a disegnare *Saint Seiya*.

Saint Seiya *è considerato da critici e fan un sunto delle sue capacità artistiche. Lei cosa ne pensa a proposito?*

per la Toei vent'anni prima dalla coppia Otsuka/Takahata (che finirono col realizzare Hols), raccolse moltissimi premi in patria e fuori. Araki e la Himeno vi parteciparono come disegnatori.

SHIN KYOJIN NO HOSHI II (Il nuovo "La stella dei Giants" II), TMS.
Curata dallo stesso staff di Shin Kyojin no hoshi, ebbe vita breve perché Kajiwara e Kawasaki, autori del fumetto, accusarono la TMS di averne stravolto i contenuti. I due ottennero il blocco della serie, ma solo dopo che la TMS, per dare un finale credibile all'opera, aveva fatto morire Ittetsu Hoshi, padre del protagonista Hyuma! La coppia Araki/Himeno curò disegni e sakkan.

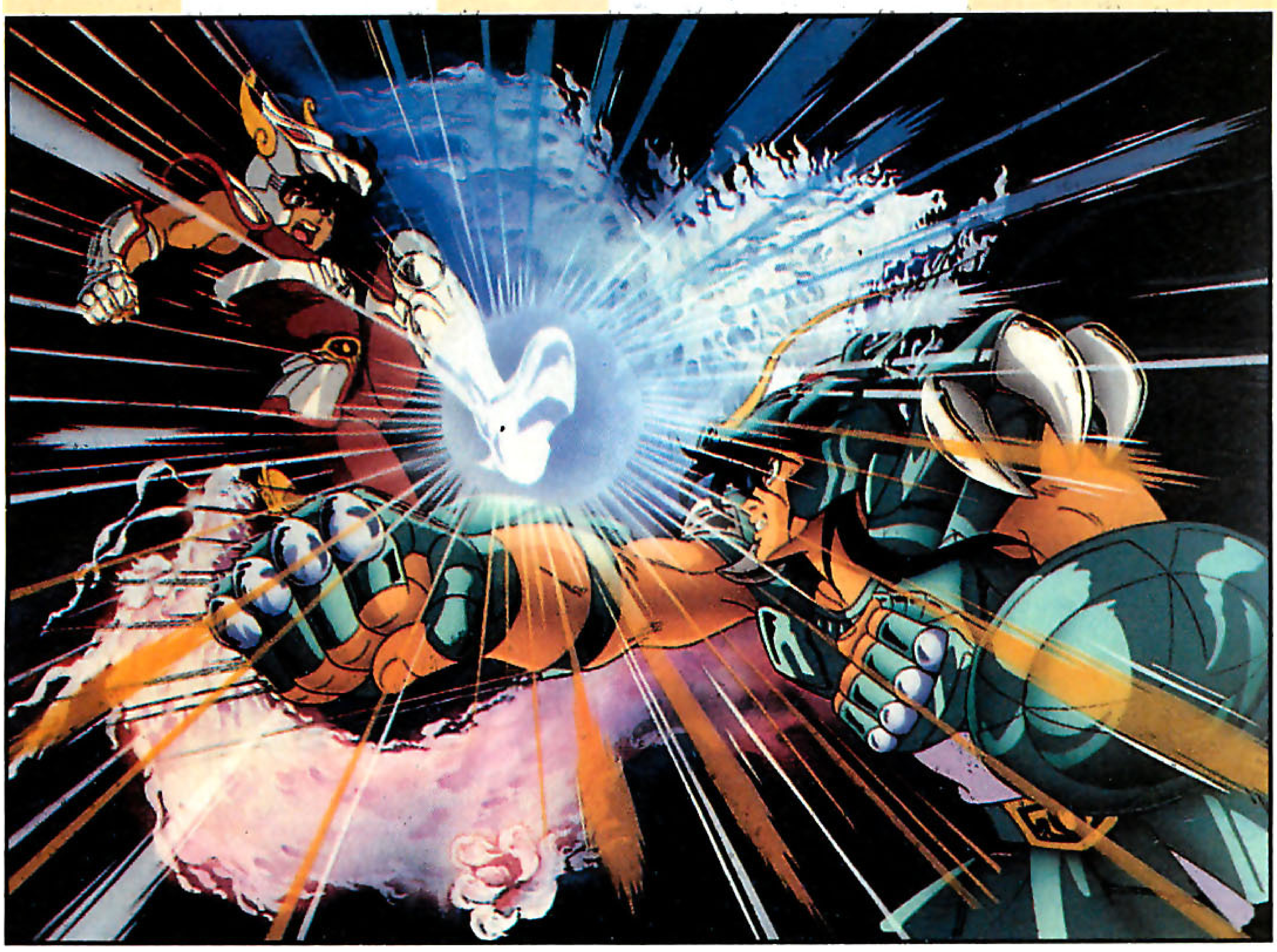
BERUSAIYU NO BARA (La rosa di Versailles), TMS
Chi legge "Mangazine" sa già tutto di questa serie. Nonostante il successo ottenuto in Italia sin dall'inizio, in Giappone la serie ebbe esiti disastrosi: in alcune zone del paese venne sospesa al 23° episodio (per riempire lo spazio vuoto la settimana successiva venne trasmessa una puntata ottenuta rimontando scene delle precedenti) e a Tokyo al 40° episodio dei 52 previsti (anche in questo caso alla 41° settimana venne trasmessa una puntata rieditata). Il boom della Rosa di Versailles televisiva scoppiò solo quando fu replicata; una sorte comune a Lupin III e Yamato!

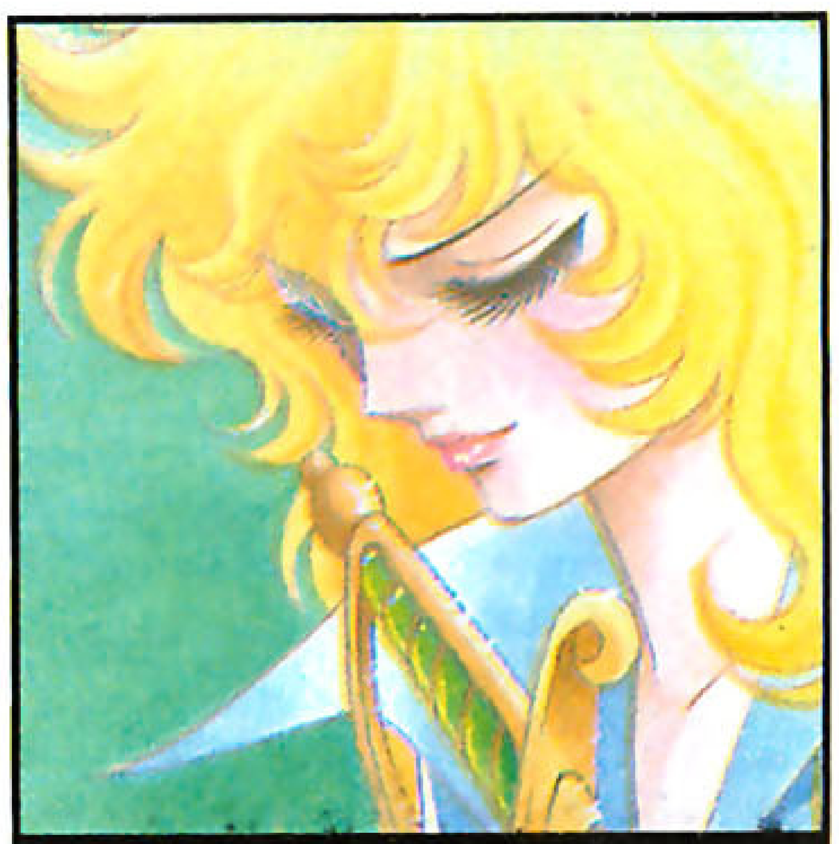
1980

YURISHIZU 31 (Ulisse 31), TMS/DIC
Coproduzione franco-giapponese, vide Araki all'opera come character designer e sakkan. Destinata al mercato europeo, non avrebbe dovu-

Effettivamente *Saint Seiya* è nato con quell'intento. Se si guardano i Santi, si può notare come essi rappresentino i cinque modelli più ricorrenti nelle mie opere: Seiya (*da noi Pegasus, NdR*) è il tipo sanguigno come lo erano Takuma Ichimonji (*da noi, Arin di* Danguard, *Ndr*) o Babil; Hyoga è il 'bellissimo' come lo erano Tony Herken (*in Italia Fritz Archen di* Danguard, *NdR*) o Serge *di* Lulu dei fiori *(come Herken, è un personaggio che deve molto alla mano di Michi Himeno, NdR*); Shiryu (*da noi Sirio, NdR*) può essere il bello misterioso e freddo alla Daisuke Umon (*da noi, Actarus di* Goldrake, *NdR*) o Andre di *Berusaiyu no bara*; Ikki (*Phoenix in Italia, NdR*) è un personaggio maturo come Fersen; Shun (*da noi Andromeda, NdR*) infine, è un personaggio dal viso rotondeggiante e femminile, e che quindi, più che un uomo, può ricordare eroine come Maria Antonietta, Meg (*da noi Bia di* Bia, la sfida della magia, *NdR*) o Maria di *Grendaiza*.

Tra tutti questi personaggi, qual è quello a cui lei si sente mag-





DOSSIER

to, secondo i progetti iniziali, essere trasmessa in Giappone; senonché le proteste dei fan di Araki costrinsero TV Asahi a trasmetterla nel 1988, col titolo Uchu densetsu Yurishizu 31 *(Ulisse 31, la leggenda dello spazio). Per avvicinare lo stile ai gusti europei, Araki si adattò a un design più essenziale di quello degli anime giapponesi.*

1981

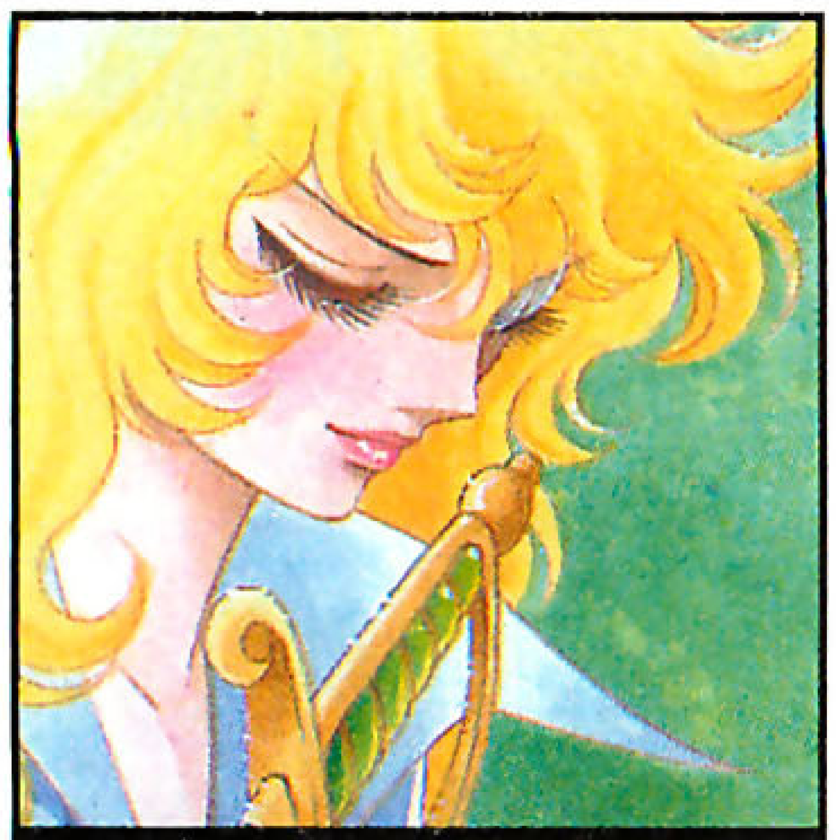
RUPAN HASSEI (Lupin III), TMS/DIC
Serie fantasma nippo-francese di cui esiste solo il film pilota: gli eredi Leblanc vietarono infatti l'uso del nome Lupin nel cartone e così i coproduttori francesi abbandonarono il progetto. Araki e la Himeno vi presero parte come character designer e sakkan.

1982

SHANSON NONO (Chansonne Nono), TMS/DIC
Ennesima coproduzione nippofrancese che vide Araki e la Himeno al lavoro come sakkan e disegnatori.

GAJETTO KEIBU (L'ispettore Gadget), TMS/DIC
Film pilota di una serie nippofrancese conosciuta anche in Italia, vide Araki in veste di disegnatore e sakkan.

MUGEN KIDO SSX (L'orbita infinita dell'SSX), TOEI DOGA per TOKYU
Nuova serie TV dedicata a Capitan Harlock, le cui vicende si situano in tempo anteriore rispetto a quelle narrate nel '78. Lo staff che la produsse fu per gran parte lo stesso del film Waga seishun no Arukadia *(L'Arcadia della mia giovinezza). Araki collaborò come sakkan insieme ad altri big come Komatsubara rendendola molto pregevole.*



giormente legato?

Può sembrare strano, ma probabilmente è Babil Junior. È stato il primo personaggio a cui ho dovuto dare io un volto. Inoltre, quando disegnavo manga, avevo creato molti personaggi che, come Babil, avevano un viso infantile e indossavano la divisa scolastica. Infine *Babiru nisei* è stata un'esperienza importante nella mia carriera. Da quella serie ho imparato a esprimere il dinamismo, il senso della velocità e il senso del tempo nella

SUPESU KOBURA (Space Cobra), TMS
Versione televisiva del manga di Buichi Terasawa, fu prodotta dopo il buon successo del film cinematografico più o meno dal medesimo staff. Uniche eccezioni: il regista Osamu Dezaki e il sakkan Akio Sugino, che l'abbandonarono a metà per lavorare al lungometraggio di Golgo 13, e Shingo Araki, che curò il layout di alcuni episodi.

1983

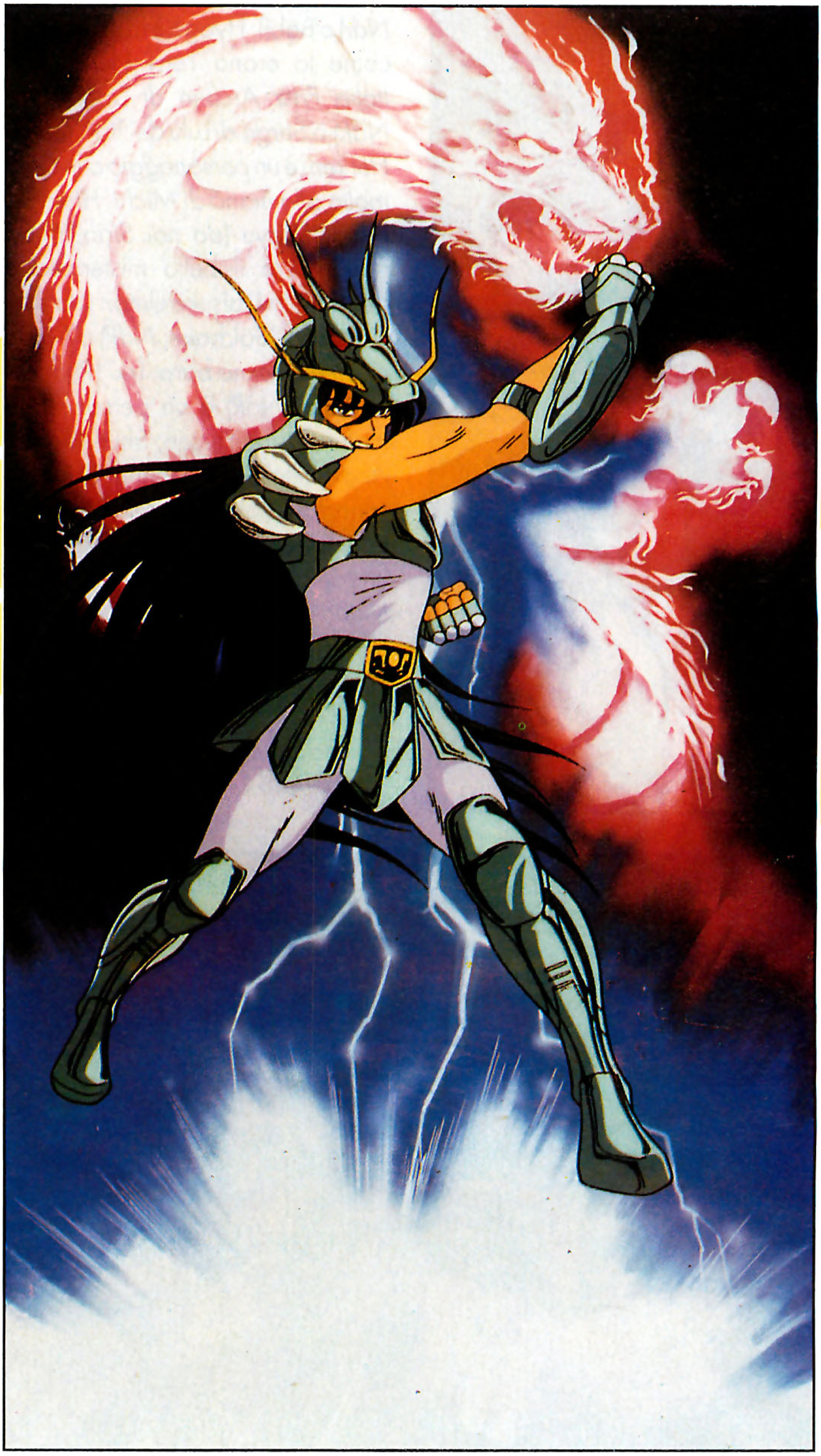
GAJETTO KEIBU (L'ispettore Gadget), TMS/DIC
Altra coproduzione nippofrancese. Araki lavorò come sakkan ad alcuni episodi.

AI SHITE NAITO (Amami, mio cavaliere!), TOEI DOGA
Conosciutissima in Italia come Kiss me Licia, questa serie doveva essere in origine del tutto affidata a Shingo Araki come La Rosa di Versailles: alla fine, per vari motivi, Araki finì per fare il sakkan solo di alcuni episodi. Una curiosità: la serie non fu ambientata a Osaka come nel fumetto originale di Kaoru Tada, ma a Tokyo.

KYATTSU AI (Cat's Eye), TMS
Opera prima (in TV) di Tsukasa Hojo, vide Araki lavorarvi marginalmente al layout.

LUPIN SANSEI (Lupin III), TMS
Terza serie del Lupin televisivo, vide Araki come sakkan di alcuni episodi: tuttavia il suo tocco fu reso irriconoscibile dalla necessità di adattarsi a un character design che, attenendosi molto allo stile del fumetto di Monkey Punch, risultava grezzo e caricaturale.

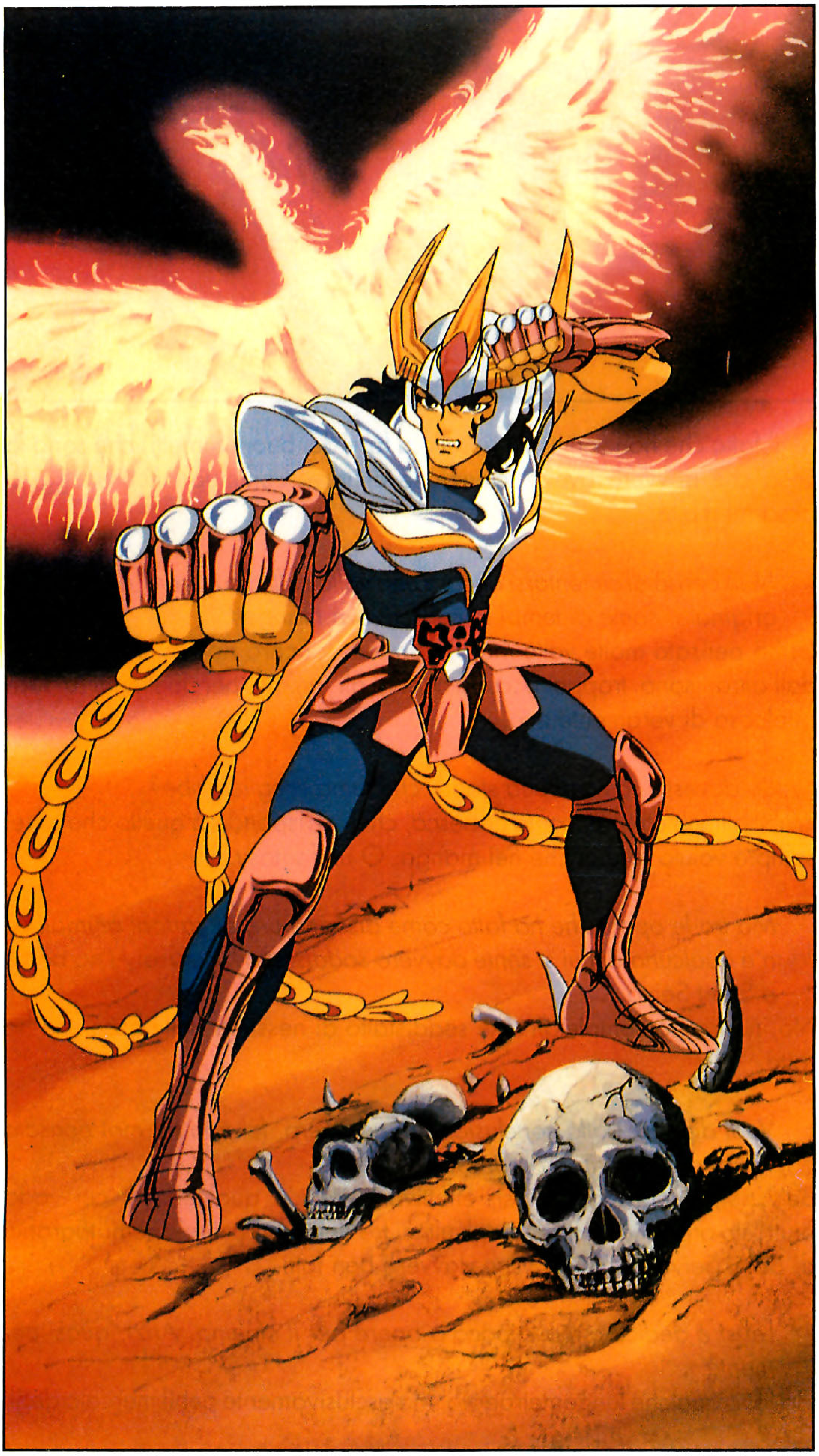
TONGARIBOSHI NO MEMORU (Memole dal berrettone), TOEI DOGA
Dolcissima serie originale del-



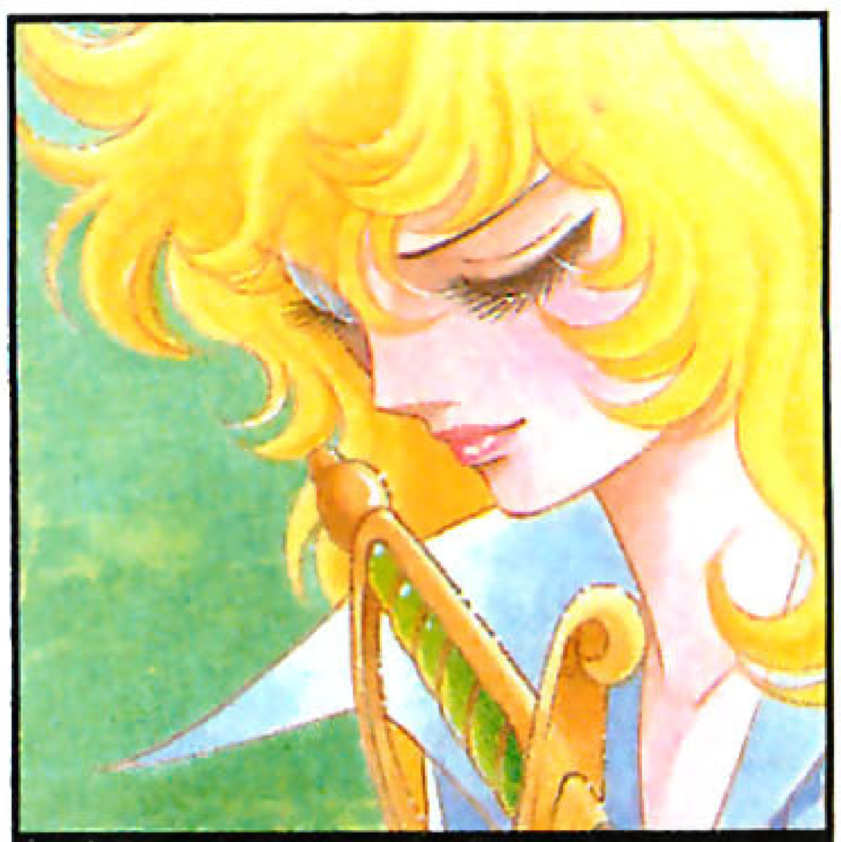
Saint Seiya © 1986 Kuramada M.-Shueisha/Toei doga

narrazione. È stata forse l'esperienza più preziosa della mia carriera, perché disegnando Babil ho finalmente cominciato a provare sicurezza nelle mie capacità, perdendo quel senso di 'paura' verso l'animazione che sempre avevo provato.

In un'intervista ho letto che lei, più che un disegnatore di anime, continua a sentirsi un disegnatore fallito di fumetti...



Saint Seiya © 1986 Kuramada M.-Shueisha/Toei doga



DOSSIER

la Toei, arricchita dagli splendidi fondali ad acquerello di Isamu Tsuchida, ebbe Araki (ma sarebbe meglio dire Michi Himeno) tra i suoi sakkan. Con Harlock, Devilman e SSX, è una delle tante serie in cui sia Araki che Komatsubara fecero parte dello staff.

1984

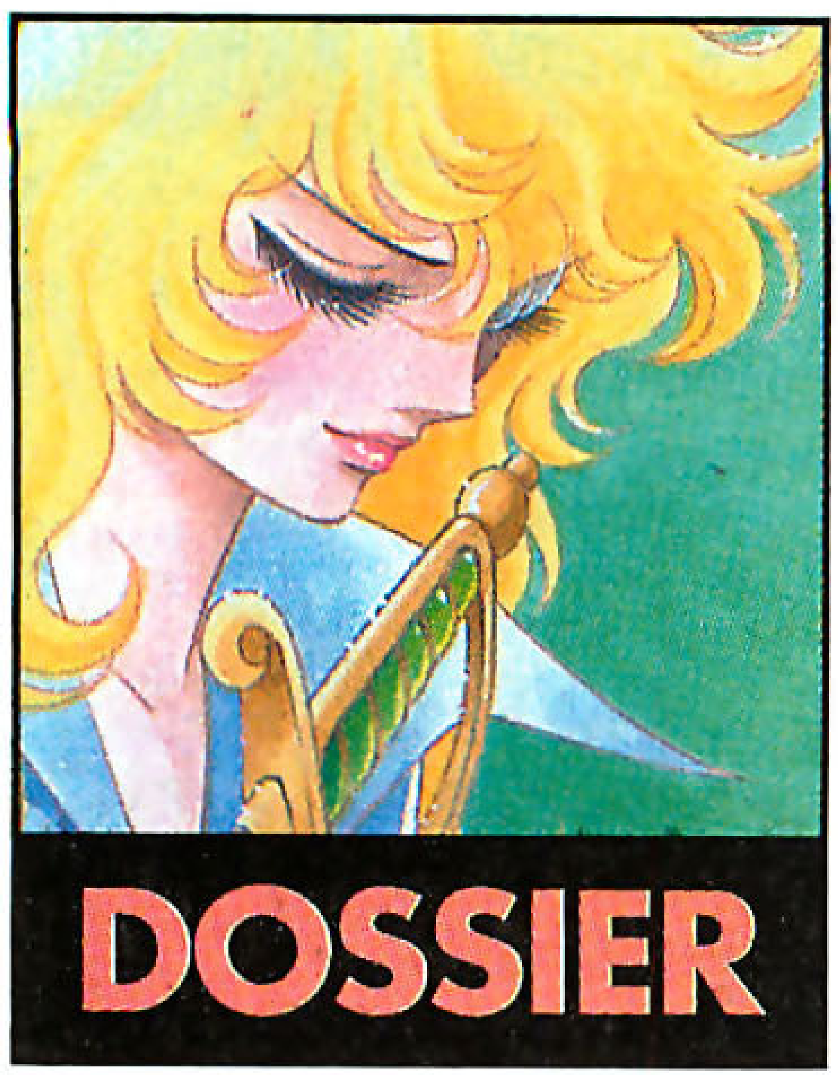
MEITANTEI HOMUZU (Il famoso investigatore Holmes), TMS per RAI
Coproduzione TMS/RAI iniziata nell'estate '81 con la regia di Miyazaki, s'interruppe nel settembre dell'anno successivo per le numerose insolvenze della nostra TV di stato (destino comune alla Bibbia di Tezuka che solo quest'anno è giunta a termine). La realizzazione fu ripresa nell'84 senza più Miyazaki. Araki curò lo storyboard di alcuni episodi.

GARASU NO KAMEN (La maschera di vetro), EIKEN
Nota anche in Italia col titolo Il grande sogno di Maya, questa serie dal design spesso traballante nonostante la partecipazione di miti dell'animazione come lo studio AIC e Magic Bus, deve ad Araki solo la dinamica della sigla d'apertura, mai vista integralmente da noi. La regia della sigla, così come la supervisione generale della serie, è di Gisaburo Sugii, regista attivo dai tempi del primo Atom e considerato uno dei grandi nomi dell'animazione.

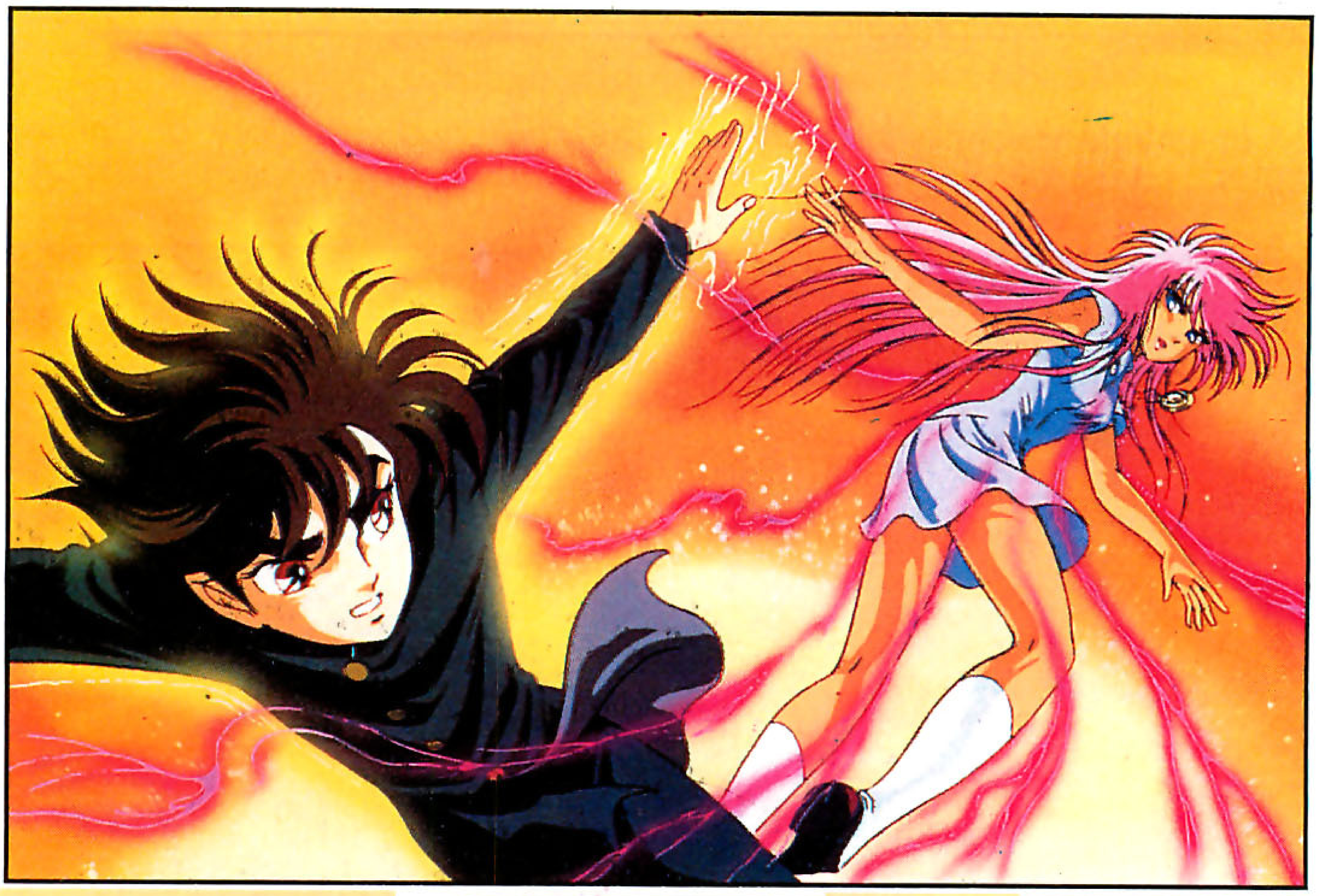
HISUKURIFU (Heatchcliff), Ultima coproduzione nippo-francese a cui Araki lavorò come disegnatore e sakkan.

1985

HAI! STEPPUJUN (Eccomi! Stepjun), TOEI DOGA
Vivace commedia televisiva



Araki ha chiuso l'anello delle sue creazioni con questo nuovo **Babil Junior**. Di recente, più che all'animazione, Araki preferisce dedicarsi al design di videogiochi. (© 1992 Yokoyama M.-Hikari Prod./Sohbi)



Sì, il fatto che non sono mai riuscito a fare dei buoni fumetti, che sono la cosa che davvero avevo intenzione di fare, continua ancora oggi a pesarmi molto.

Non pensa di cimentarsi ancora una volta nella scrittura di un soggetto originale, come ai tempi in cui scriveva manga?
Ci ho pensato molte volte ma, da un lato, ancora non mi sento sicuro; dall'altro, sono troppo occupato con gli anime per mettermi a fare qualcosa di veramente mio.

Se dovesse scrivere una storia, che tema sceglierebbe?
Probabilmente un racconto fiabesco, che corrisponde a quello che avrei sempre voluto fare anche nei manga. O un fantasy...

Ma tra le opere che ha fatto come disegnatore di cartoni animati ce n'è qualcuna di cui si sente davvero soddisfatto? Berusaiyu no bara, o Saint Seiya...
No, non sono completamente soddisfatto di nessuna delle cose che ho fatto.

Vuol dire che, alla conclusione di un'opera, lei non ha mai pensato «questo è proprio un gran bel lavoro»?...
Be'... sì, ripensandoci... sì, effettivamente c'è qualcosa di cui vado piuttosto orgoglioso. Parlo degli ultimi tre dei quattro film cinematografici di *Saint Seiya*. Sì, quelli sono davvero ben fatti.

Lei si è dedicato molto poco a opere per il cinema. Anzi, quasi per niente...
Ho fatto qualche lungometraggio, ma esclusivamente per il mercato degli OAV.

con un tocco di fantascienza, ebbe Araki tra i disegnatori e sakkan di alcuni episodi.

1986

AMON SAGA (La saga di Ammone), SENTES STUDIO
Tratto da un fumetto del noto disegnatore e illustratore Yoshitaka Amano, che ne curò in parte anche il character design, vide Araki all'opera come supervisore dei disegni e la Himeno come una dei quattro sakkan (in altri termini, oltre ai normali sakkan di ogni anime, nello staff fu istituita anche la figura di un 'sakkan dei sakkan', appunto nella persona di Araki). Tuttavia il tentativo di far convivere gli stili di cinque disegnatori produsse un'opera confusa.

OKUBYONA BINASU (Timida Venere), VICTOR
Singolare OAV che narra come un documentario la carriera di una giovane cantante, contò sulla partecipazione della Himeno e di Araki come disegnatori e sakkan, nonché character designer assieme a Hiroyuki Kitakubo (Black Magic, Robot Carnival).

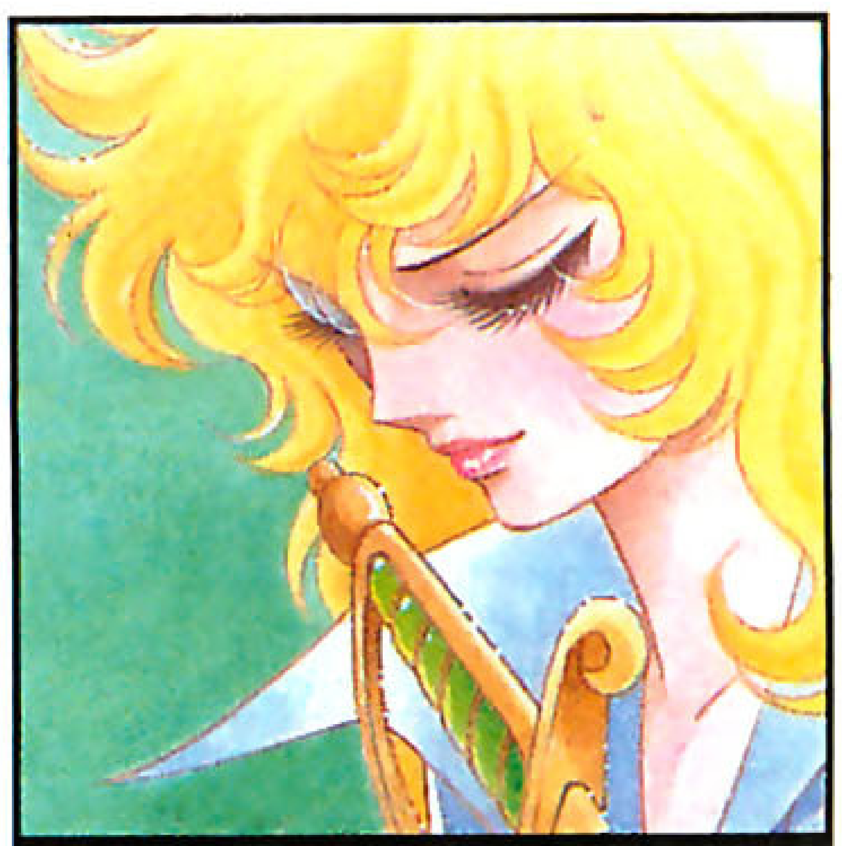
AMERIKAN RABITTO (American Rabbit), TOEI DOGA per ATLANTIC
Coproduzione cinematografica nippoamericana, vide Araki, attivo come disegnatore, adattarsi alle esigenze din uno stile lineare e povero.

MEIPURUTAUN MONOGATARI (Storie di Mapletown), TOEI DOGA
Serie originale della Toei, fu realizzata da uno staff particolarmente ricco di donne! Gli oltre ottanta personaggi che entrano in scena nei vari episodi furono disegnati da un veterano dalla Toei, Tsuneo Ninomiya, mentre Araki si

Ho letto una bellissima critica su di lei, in cui si dice che lei fa dei disegni troppo belli e precisi per potersi dedicare al cinema. Intendo dire, nelle serie TV si usa un numero relativamente limitato di disegni, per cui è la bellezza di questi a determinare la qualità del cartone. Al contrario, nei lungometraggi viene utilizzato un numero molto elevato di disegni, al fine di ottenere un'animazione più fluida; ma così, ogni disegno resta sullo schermo solo per poche frazioni di secondo e lo spettatore non ha il tempo sufficiente per gustarne la bellezza; perciò i suoi disegni non sarebbero adeguatamente valorizzati in un film cinematografico. Lei che ne pensa?

Mah... (*sorride impacciato*).

Personalmente non me la sentirei di affermare che un film come Akira,



DOSSIER

occupò solo del disegno e del sakkan di alcuni episodi.

YANGU ASUTORONOTSU (Young Astronauts), TOEI DOGA per MARVEL
Film pilota in cui Araki si occupò dei disegni di alcune scene.

G.I. JOE, TOEI DOGA per TAKARA
Film sul 'vero eroe americano', insipido tanto nei contenuti quanto nei disegni. Araki, che vi lavorò come disegnatore, dovette adattare il suo stile a quello dei comics statunitensi.

SEINTO SEIYA (Seiya il santo), TOEI DOGA
Araki si occupò in questa serie del character design e ne fece una summa del proprio stile. Assieme alla Himeno lavorò anche come disegnatore e sakkan di numerosi episodi.

1987

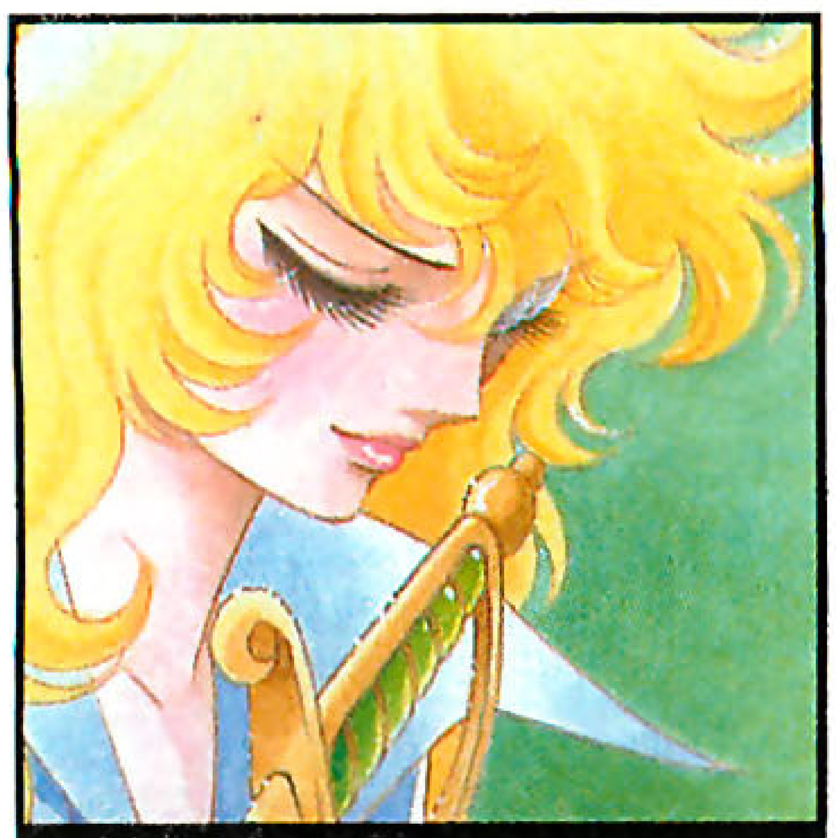
SEINTO SEIYA (Seiya il santo), TOEI DOGA
Primo film cinematografico dei quattro prodotti, e anche per molti versi il meno riuscito. Araki e Himeno rivestono il triplo ruolo di character designer, disegnatori e sakkan.

1988

SEINTO SEIYA-KAMIGAMI NO ATSUKI TATAKAI (Seiya il santo - La guerra ardente degli dei), TOEI DOGA
Secondo film di Saint Seiya, vide Araki, ormai del tutto addestrato al disegno dei santi di Atena, sbizzarrirsi in scene di grande effetto. Lentamente il suo stile andò inoltre sviluppandosi verso quello attuale, in cui è forte la tendenza a rappresentare i personaggi con occhi molto grandi.

SEINTO SEIYA - SHINKU NO SHONEN DENSETSU (Seiya il santo - La leggenda dei gio-

Babil Junior © 1992 Yokoyama M.-Hikari Prod./Sohbi



DOSSIER

vani scarlatti), TOEI DOGA
Questo è forse il migliore dei film di Seiya, fu il primo prodotto come lungometraggio autonomo, e non come una delle tre pellicole presentate in successione nel mangadella Toei doga Matsuri. Di conseguenza la Toei stanziò un budget più rilevante rispetto alle pellicole precedenti, ottenendo in questo modo un prodotto molto più curato. La coppia Araki & Himeno curò character design, parte dei disegni e il sakkan.

1989

FUMA NO KOJIRO (Kojiro dei Fuma), ANIMATE FILM per SONY
Questa serie di sei OAV è nata per sfruttare il successo di Saint Seiya (l'autore del fumetto originale è sempre Masami Kurumada), e vi assomiglia molto nel character design, curato dalla coppia Araki & Himeno. I due hanno lavorato ai disegni e al sakkan delle sigle.

1990

FUMA NO KOJIRO-SEIKEN SENSOHEN (Kojiro dei Fuma - I capitoli della guerra della spada magica), ANIMATE FILM per SONY
Dopo il successo della precedente serie di OAV, Kojiro e compagni ritornarono in questi sei per altrettante avventure. Come era avvenuto nei video precedenti, la coppia Araki & Himeno curò character design e sigle.

UMEZU KAZUO NO NOROI (La maledizione di Kazuo Umezu), TAKAHASHI ST.
Raccolta di OAV ispirati a due racconti del re dell'horror disegnato nipponico, Kazuo Umezu, vide Araki cimentarsi per la prima volta nel genere splatter come sakkan.

realizzato utilizzando un numero enorme di disegni, ha un impatto visivo maggiore di Berusaiyu no bara *o di* Saint Seiya*, realizzati con pochi disegni ma meglio curati...*

Be'... dipende dai gusti... (*altro sorriso impacciato*)

Parliamo adesso di un fatto che qualche mese fa è apparso su tutti i quotidiani giapponesi: la rapina alla Araki Production.

Ah, ne ha sentito parlare anche lei? Adesso il responsabile è stato trovato. Era un mio fan che, di notte, è entrato negli studi rompendo il vetro vicino alla porta d'entrata e ha rubato 3000 rodovetri. Probabilmente, se si fosse limitato a questo, non gli sarebbe successo molto. Invece ha avuto la buona idea di vendere quelli che non gli piacevano a prezzi variabili da 10 a 100mila yen l'uno (*all'epoca dell'intervista, da 120mila a 1.200mila lire circa*).

100mila yen? Scusi, ma non li vendono anche alla Toei a 500-800 yen l'uno?

Sì, quello è il prezzo normale di un rodovetro. Però, né alla Toei né in altre case ne rimangono più di disegnati da me, per cui sembra che le quotazioni si siano alzate di molto.

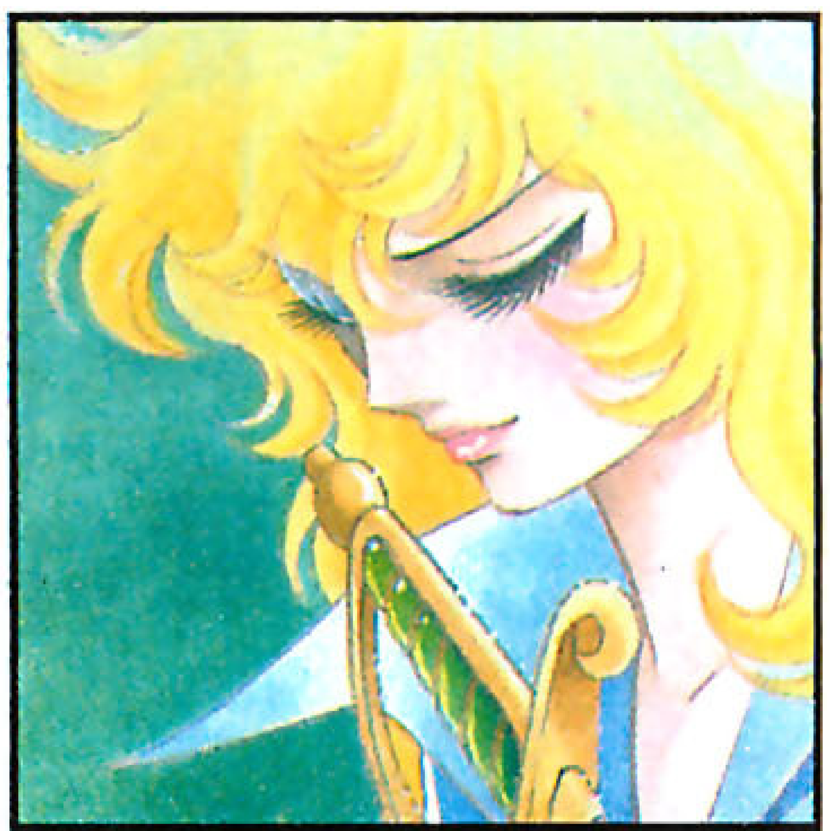
Ho sentito dire della Toei che, durante gli scioperi generali degli anni settanta, lasciava i rodovetri a marcire sotto la pioggia. Se si pensa che adesso potrebbero valere qualche centinaio di milioni... Comunque,

non pensa che il fatto che solo i rodovetri disegnati da lei siano valutati a così alto prezzo e che ci siano fan che pagano tutti quei soldi per averli, dimostri che in fin dei conti lei, più che un fumettista fallito, dovrebbe considerarsi il re dell'animazione televisiva giapponese?

(Mi risponde con un ennesimo sorriso impacciato.)

Tutte le immagini sono pubblicate su concessione e sono state fornite da Araki Production, Toei doga, Sohbi Kikaku, Tokyo Movie Shinsha, Dynamic Kikaku. Si ringraziano: S. Araki e M. Himeno (Araki Production), S. Sasaki e K. Uramoto (Toei doga), K. Yamazaki (Sohbi), S. Aono, M. Nanbu e T. Noda (TMS), K. Nagai e S. Mizuno (Dynamic Kikaku), Alexandra Weihrauch (Antares).

I copyright delle immagini sono indicati a fianco o nelle didascalie.
Testi © 1993 TBM. All rights reserved.



1991

INFERIUSU WAKUSEI SENSHI GAIDEN KONDISHON GURIN (La storia non ufficiale della guerra planetaria Inferius-Condition Green), HERO
Serie di tre OAV fantascientifici che narrano le imprese del gruppo Condition Green per difendersi dagli attacchi degli invasori, è stata curata dal duo Araki & Himeno solo nel character design.

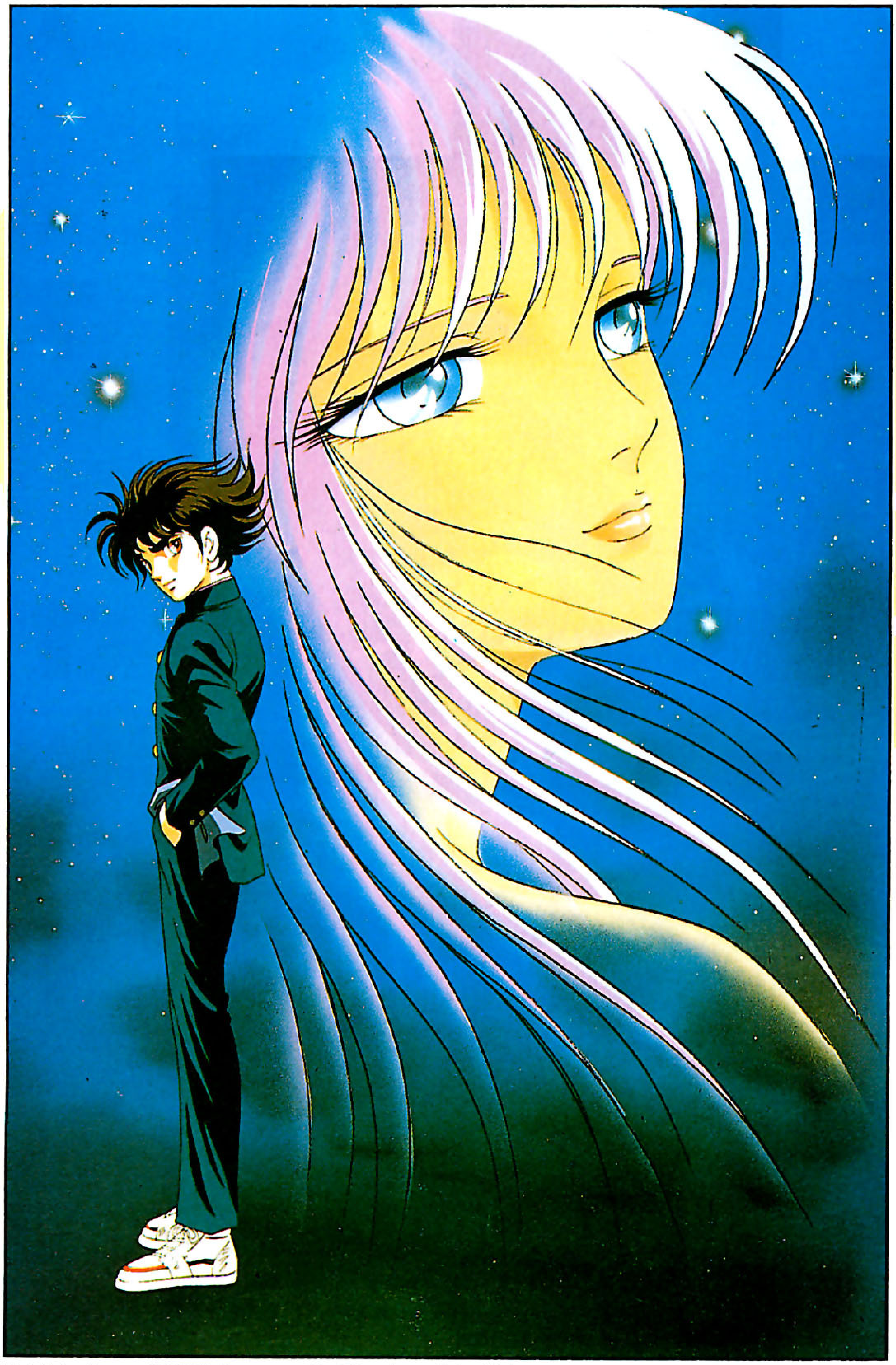
DRAGON FIST, AGENCY 21 per TOSHIBA EMI
OAV fantascientifico in cui si combatte a colpi di karate, vede la partecipazione della coppia Araki & Himeno al character design.

SANGOKUSHI (I tre regni), SHIN'EI DOGA
Tratta da un famoso e lunghissimo manga di Mitsuteru Yokoyama, questo feuilletton storico ha Araki e la Himeno come character designer e sakkan di alcuni episodi.

1992

BABIRU NISEI (Babil Junior), J.C. STAFF per SOHBI
Riedizione in OAV dell'omonimo fumetto di Mitsuteru Yokoyama, caratterizzata rispetto alla serie TV dalla presenza di un gruppo di esper che sfidano Koichi in lotte mozzafiato, vide Araki in veste di character designer e illustratore delle copertine di video, LD e CD.

FUMA NO KOJIRO-FUMA HANRANHEN (Kojiro dei Fuma - Il capitolo della rivolta dei Fuma), ANIMATE FILM per SONY
La coppia Araki/Himeno, questa volta al lavoro in qualità di character designer e sakkan delle sigle di questo OAV della durata di 50', episodio finale della saga di Kojiro.



Babil Junior © 1992 Yokoyama M.-Hikari Prod./Sohbi

EHI, GENTE! TRA UN MESE ANCORA BOTTE DA ORBI!

RANMA PARTE 5

ALLA RAGAZZA DELLA TEIERA SULL'ALBERO

NON MOLLO !!
PLISH
LASCIA . . .
. . . MI . . .
. . . ANDARE !!
PLOSH
GOOSH
?!
GLOMP

WHISH
MANIACO!
WHAM
WHP WHP WHP
COSA... COSA...
OH! OH!
IL CORPO DI RANMA...

...NON AVEVA MENO ROTONDITÀ?
HMM HMM
CHE SIA STATA... UN'ILLUSIONE?
UNA DONNA. SÌ, ERA PROPRIO UNA DONNA.
VALE A DIRE...
OH!!
RANMA SAOTOME, MISERABILE!
CREDI DI ESSERTELA CAVATA COSÌ?!

Uff
Uff
Uff
CHE DEPRAVATO.
NON AVEVA MICA BISOGNO DI STRIZZARMI COSÌ!
EHH
SQUIRK
BE', ORA MI CONOSCE MEGLIO.
PAZZESCO!

AKANE? COSA?
COME FAI A ESSERE COSÌ IMBECILLE?
INSOMMA, SALTARE DENTRO A UNA POZZANGHERA DI TUA SPONTANEA VOLONTÀ!
GNE... GNE... GNE!
ZITTA!
UMM.
UHH?
ALLORA GETTO VIA QUESTA...
...ACQUA CALDA!
CUSTODE
NO!
CATTIVA! CATTIVA!
UHM?
SLOSH SLOSH SLOSH

ARISTOCRAT KUNO!
DOV'E' RANMA SAOTOME ?!
SLOSH
PIGLIA!
WHOSH
UH?
KLOMP
ALLORA!

ARISTOCRAT...
...TI SFIDO!
AKANE, OH, AKANE...
...MAI AVREI SPERATO IN UNA TUA SFIDA!
Sigh
E COSÌ SIA!
SE VINCERAI... POTRAI USCIRE CON ME!
CERCHERÒ DI PERDERE CON TUTTE LE MIE FORZE!
E CHI VUOLE USCIRE CON TE?
VSHHH
GHFF

RANMA ...
... TORNA UN MASCHIETTO MENTRE CERCO DI GUADAGNARE TEMPO!
URK URK URK
DUNQUE COSA DOVREI FARE?
UNG!
KLOP
AAHH!

TRP
AAAHHH!!
AEE!
FINALMENTE . . .
HWOOP
KWONG
SPRT

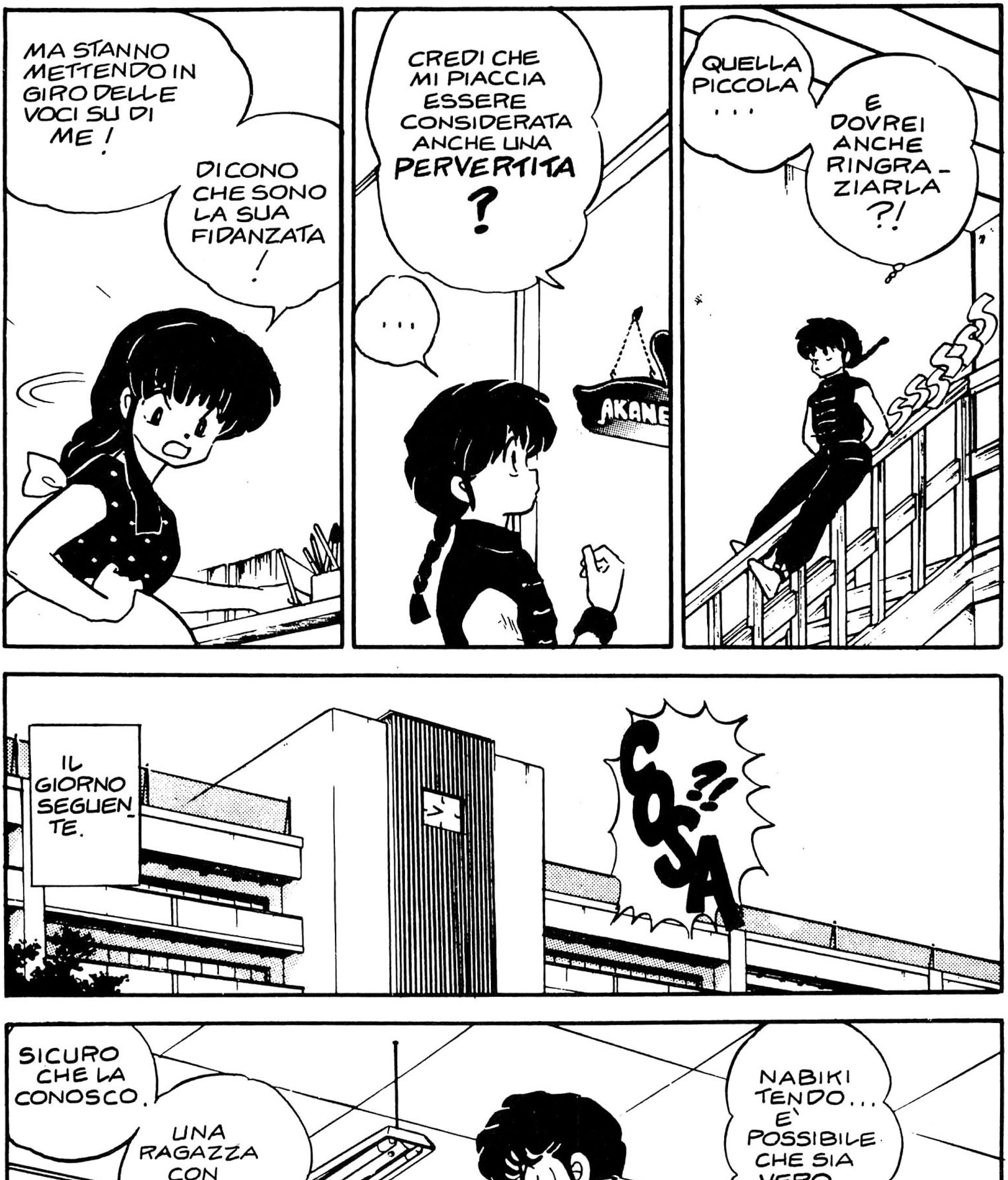
EH?
TU SEI QUELLA RAGAZZA!
SEI ANCORA UNA RAGAZZA?!
CHE CREDEVI?
DUNQUE.
HAI VISTO DOVE' FINITO QUEL RAGAZZO COL CODINO?
WHPWHP WHP
AH AH.
QUEL CODARDO!
ABBANDONARE UN COMBATTIMENTO!
Ding
E CHIARO CHE TEMEVA IL MIO VALORE!
BAH! NON E' UN UOMO! NON E` UN UOMO!
SIZZLE

VOOP
WHONG
DOINK
CHE DOLORE !
NON STARÒ QUI CON LE MANI IN MANO !
POSSO SISTE_ MARTI QUANDO VUOI !
DAI SOTTO !
ZAAH

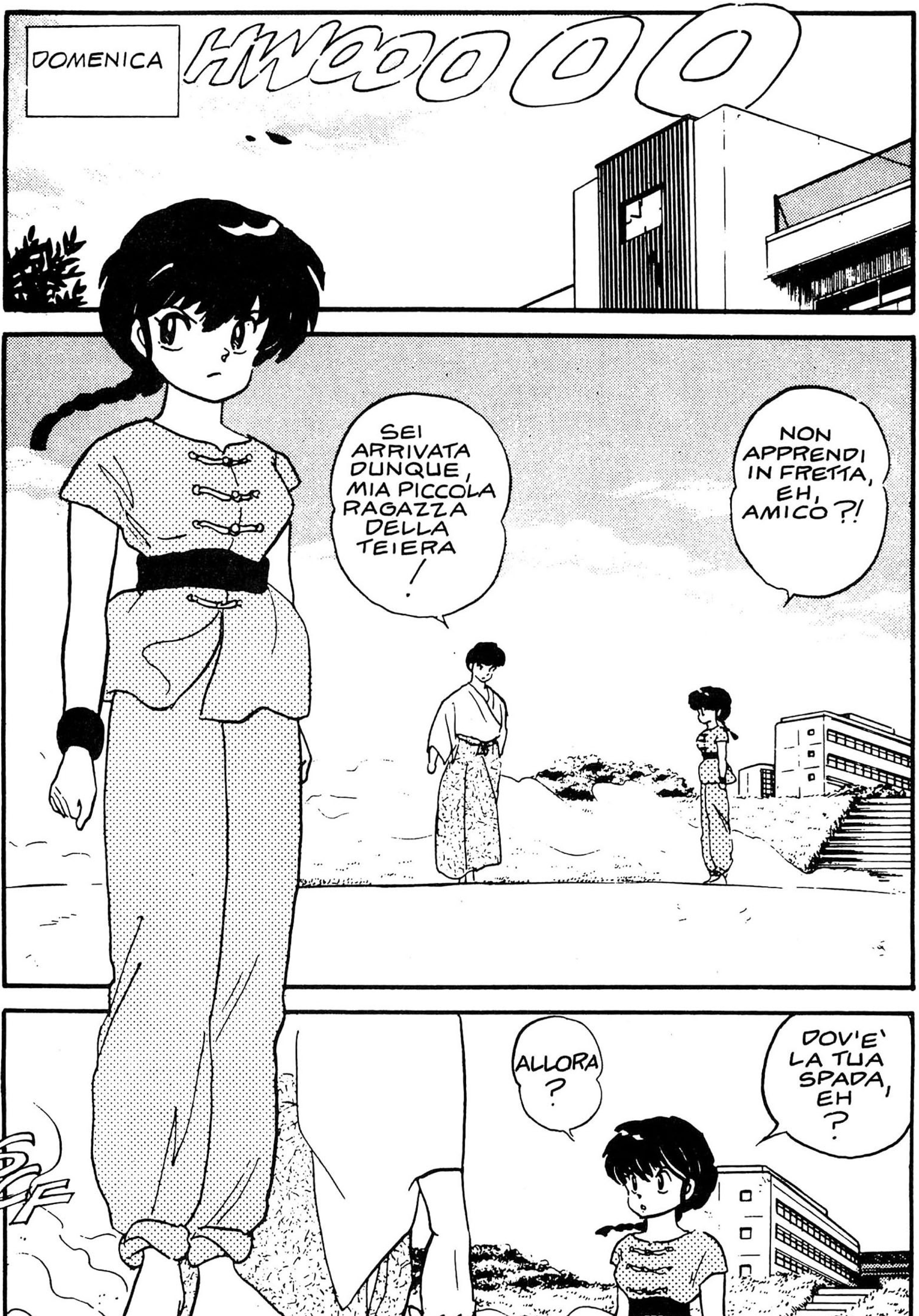
OH!
DIVERTENTE.
BE' SE VINCI...
FFP
...TI PERMETTERÒ DI USCIRE CON ME!
MA CHI HA CHIESTO...
SWSHHH
...DI USCIRE CON TE?!
POW

QUANTO AKANE !
...È ABILE !
LEI.
NO! ANCHE DI PIÙ !
WHR WHR
CHK
WHUMP
RANMA SAOTOME È ANCHE MEGLIO DI
PENSA UN PO', KUNO.
LA SCUOLA NON È ANCORA FINITA, LO SAI.
OKAY, ANDIAMO A CASA.
CHI DIAVOLO ... ?

RANMA.
AKANE, SI E' PRESA CURA DI TE OGGI A SCUOLA, VERO?
天道道場
NON CHE IO GLIELO AVESSI CHIESTO.
TI RIGUARDA, AKANE ?
INSOMMA, CHE COSA C'E' DI STRA_NO IN UN RAGAZZO CHE DIVEN-TA RAGAZ-ZA ?!
FACILE PER TE DIRLO, NABIKI.


MA STANNO METTENDO IN GIRO DELLE VOCI SU DI ME!
DICONO CHE SONO LA SUA FIDANZATA!
CREDI CHE MI PIACCIA ESSERE CONSIDERATA ANCHE UNA PERVERTITA?
...
AKANE
QUELLA PICCOLA...
E DOVREI ANCHE RINGRAZIARLA?!
SSSSS
IL GIORNO SEGUENTE.
COSA?!!
SICURO CHE LA CONOSCO.
UNA RAGAZZA CON CODINO E ABITI CINESI.
NABIKI TENDO... È POSSIBILE CHE SIA VERO?!
Vague

SKRITCH SKRITCH
EH EH EH!
SE PENSA DI POTER BATTERE ARISTOCRAT KUNO E SEMPLICEMENTE SPARIRE...
SKRITCH SKRITCH
...SI SBAGLIA!
ECCO.
Alla ragazza della telera sull'albero
QUESTO E' PER ME?
"ALLA RAGAZZA", DICE.
NON PENSO CHE VI CREDA UNA STESSA PERSONA.
"DOMENICA NELL'ORA DECIMA..."
"...INCONTRIAMOCI NEL CAMPO SECONDARIO DEL LICEO FURINKAN!"
HA L'ARIA DI UNA SFIDA, EH?
KUNO ODIA PERDERE.
VENDICATIVO, EH?


DOMENICA
HWOOOOOO
SEI ARRIVATA DUNQUE, MIA PICCOLA RAGAZZA DELLA TEIERA!
NON APPRENDI IN FRETTA, EH, AMICO?!
DOV'E' LA TUA SPADA, EH?
ALLORA?
SCF

EH.
NON MI SERVE UNA SPADA.
GIÀ?
TROPPO SICURO, IMMAGINO.
ABBASTANZA SICURO... PER DARTI...
TINK
...QUE-STO!!
WHSHH
KRNCH

CONTINUA...

VITA DA

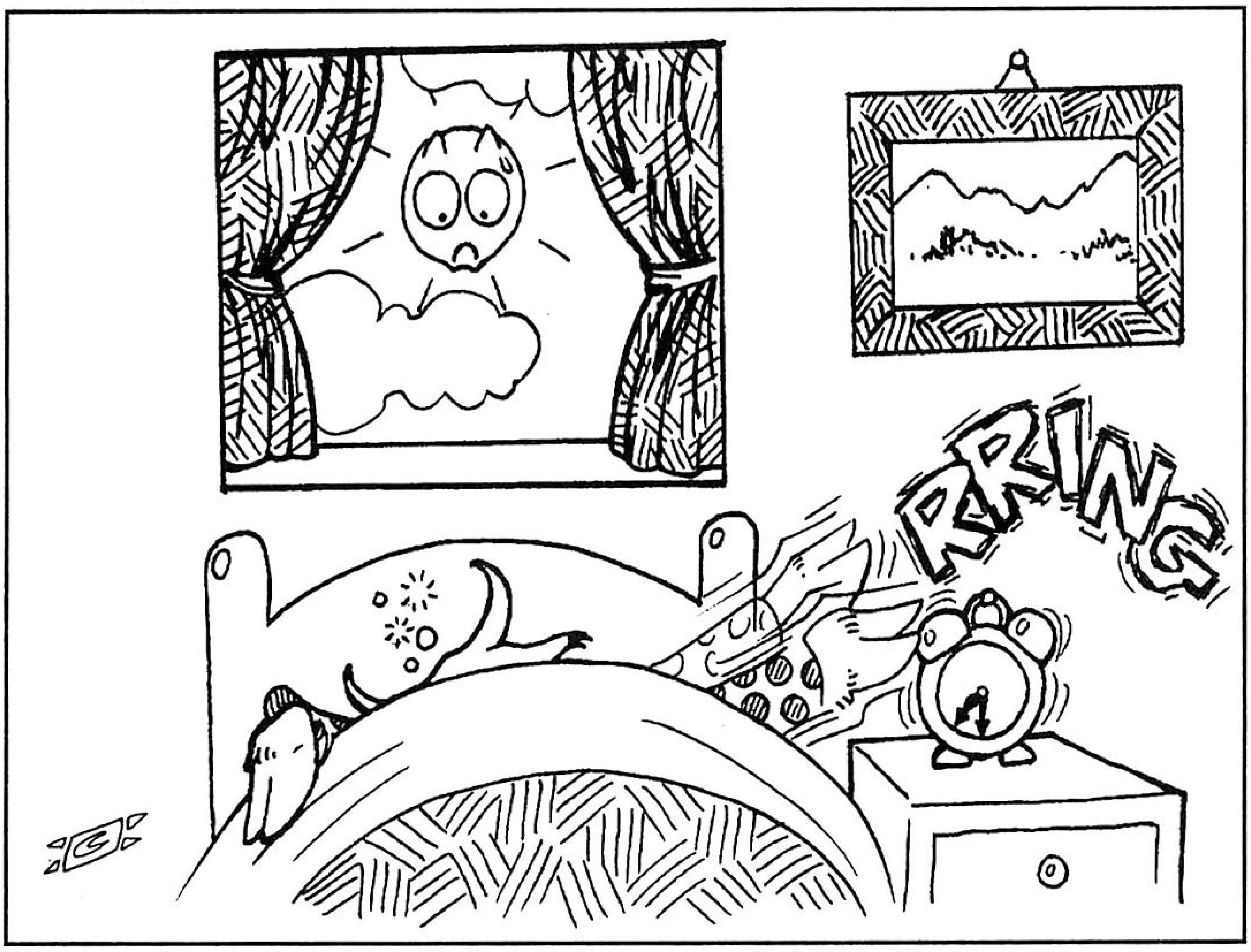
GAIJIN

Parole e altre credenze

di Marco Albertini

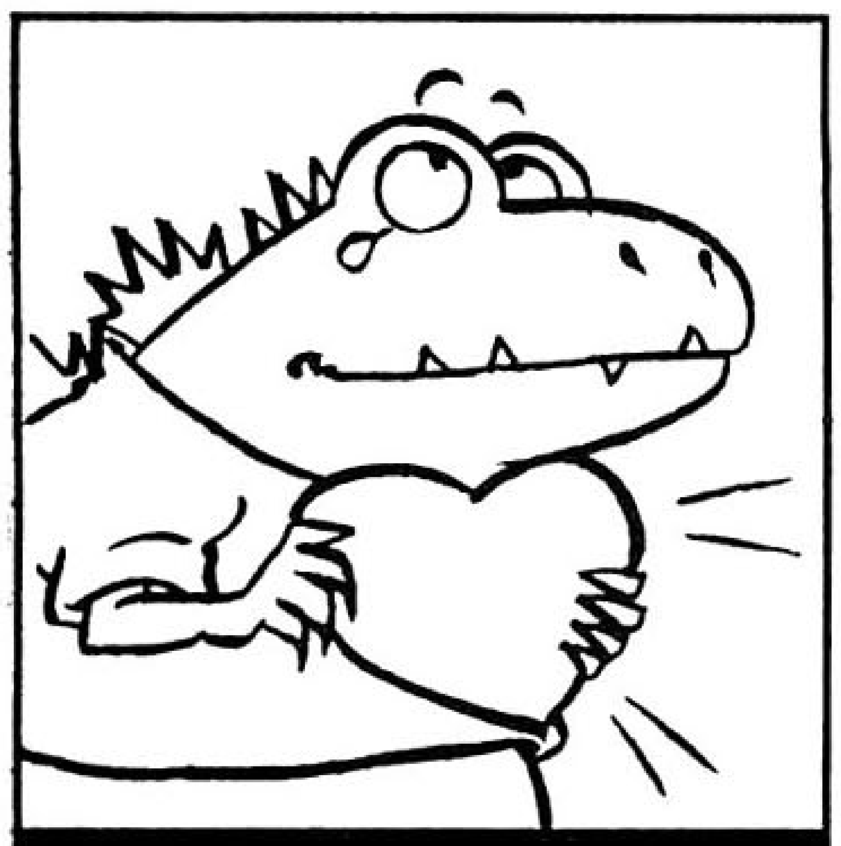
IL LINGUAGGIO DEL CORPO

Mi dispiace dover deludere tutti coloro che questa volta sperano di leggere qualcosa di scabroso riguardo al Giappone, perché questo articolo tratta solo di un argomento di 'lingua'(!?).
In giapponese ci sono più di 250 espressioni idiomatiche contenenti qualche riferimento a una parte del corpo, che vengono usate esclusivamente in situazioni non eccessivamente formali, ovvero non di fronte ai propri professori, ai capi ecc. Anche in italiano abbiamo frasi di questo genere: tanto per citare, vi ricordate di un certo Ponzio Pilato che «se ne lavò le mani» contribuendo a modificare il corso della storia? O magari avete un amico con la 'testa dura' che vi rende il 'sangue amaro' ogni tanto? In giapponese, dai capelli fino ai piedi, passando per fegato, glutei, ginocchia, pelle, unghie, lingua, ciglia... praticamente ogni organo ha uno o più significati aggiuntivi che prendono vita all'interno di una frase fatta. Sapere che esistono certe espressioni è importante perché in ogni lingua (intesa come idioma), l'uso corretto delle frasi definite 'colloquiali', ovvero tipiche del linguaggio parlato e bandite da quello scritto, permette di districarsi meglio nella vita quotidiana. Provate a pensare alla diversità di 'sensazione' che provereste di fronte a un coetaneo straniero che vi chiedesse «Mi puoi aiutare?» oppure «Mi puoi dare una mano?». Rimanendo in tema, mi auguro che queste brevi informazioni risultino di vostro interesse e gradimento, perché non vorrei che la Granata Press mi facesse «diventare un collo». («Kubi ni naru» – diventare un collo – significa



CLUB

Il "Lai" (Lamù associazione italiana) è un club di appassionati che si sta diffondendo in tutta Italia. Ma qual è il suo senso e la sua funzione? Su invito di ***Mangazine*** *cercheremo di rispondere . Il "Lai" è fantasia, è la fantasia violentemente repressa di molte persone che non hanno mai potuto esprimere la loro personale opinione. Noi vorremmo conoscere e far conoscere agli altri i sogni di tutte queste persone. Vorremmo che i nostri soci sentissero di non far solo parte di un club, ma di una famiglia dove tutti cercano di venirsi incontro. Le scintille di energia che i pensieri sprigionano sono abbaglianti e bellissime. Dietro ogni individuo brilla un'anima ricca di cose da raccontare.*
"Lai" è una fanzine aperta a tutto questo e a molto altro. Abbiamo deciso di dedicare l'associazione a Lamù, forse perché per quanto ci riguarda è un gioiello prezioso, mutevole ed elegante, che può essere soggetto a numerose interpretazioni. La fanzine, numero dopo numero, cerca di analiz-



CLUB

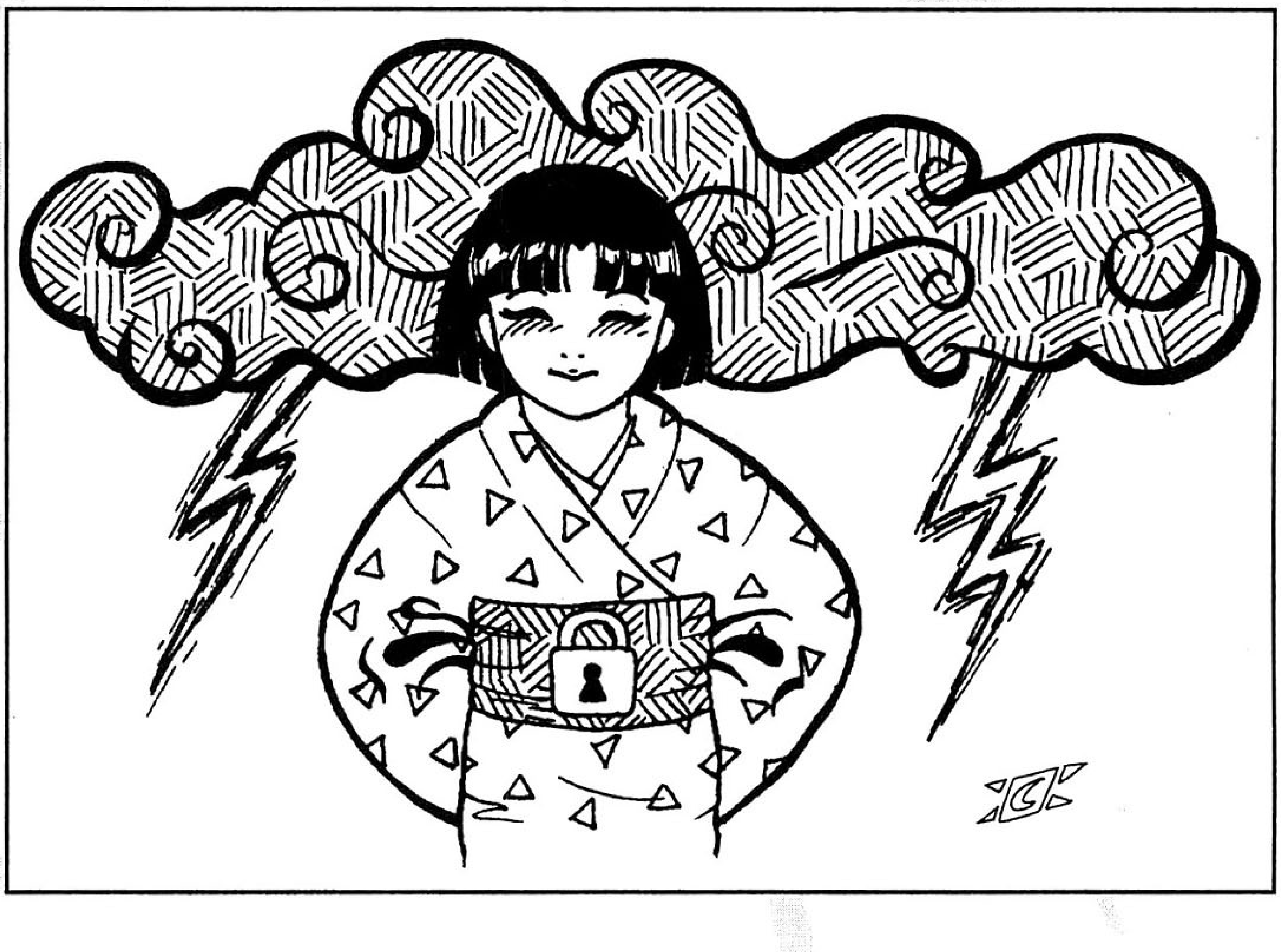
zare tutti i singoli aspetti di Lamù, descrivendone le storie (serie televisiva, film e OAV), osservandole con il fervore di grandi appassionati, cercando di metterne in luce i dettagli che potrebbero sfuggire. Le pagine sono ricche di introspezioni psicologiche, di racconti, di fumetti; quasi tutti realizzati grazie alla partecipazione dei soci, i quali ne hanno apprezzato l'impostazione innovativa e vibrante .
Naturalmente, "Lai" parla anche dell'animazione giapponese in generale, cioè di una cultura, di un fenomeno sociale talmente vasto da influenzare gli atteggiamenti e i pensieri di milioni di persone. Attraverso l'animazione le persone possono vivere i loro desideri, appagandosi di suggestioni ed emozioni nuove. I personaggi dei manga e degli anime non sono semplicemente disegni, ma persone reali, che giorno dopo giorno diventano inseparabili compagni di vita.

LAI
c/o Mario Vescovi
Via B.B. Spagnoli, 61
00144 ROMA

«essere licenziato», «venire buttato fuori».Che ci siano riferimenti alla Rivoluzione Francese e alla ghigliottina? Mmmmh, ripasserò Lady Oscar...).
Ecco tre esempi tanto per dare un'idea...
Sune o kajiru *(mordere gli stinchi),* ovvero *vivere alle spalle dei genitori;*
Nodo kara te ga deru *(una mano viene fuori dalla propria gola),* ovvero *desiderare disperatamente qualcosa;*
Ha ni kinu o kisenu *(non indossare vestiti sui propri denti),* ovvero un modo più raffinato per dire *parlare senza peli sulla lingua...*
... e per finire un proverbio:
Le occasioni sono calve dietro: non si possono prendere per i capelli.

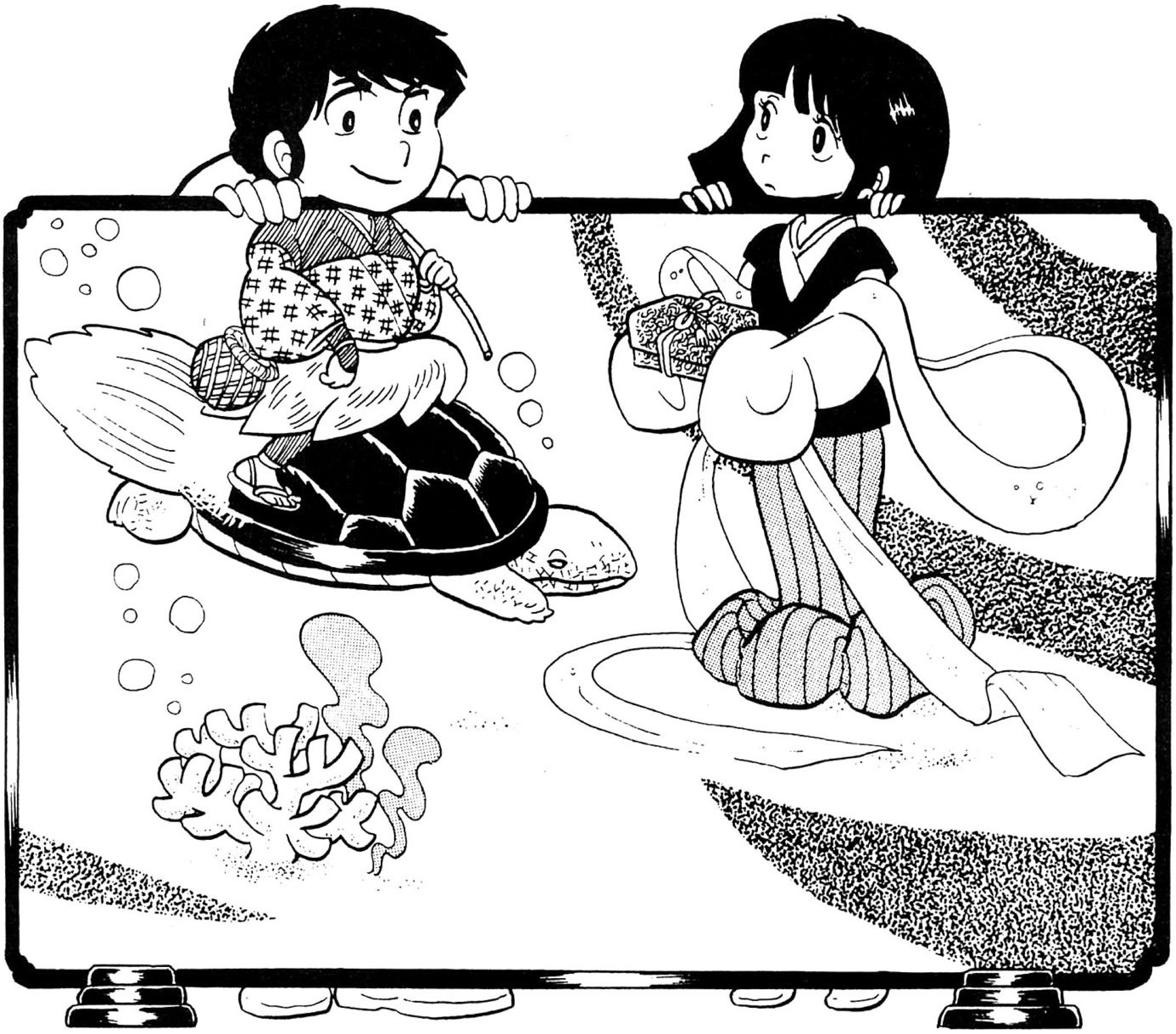
COME EVITARE DI DIVENTARE UNA MUCCA

Nel primo episodio di "Vita da Gaijin" vi avevo presentato alcuni spunti di buona sorte e mala sorte giapponesi ma mi ero dimenticato di dirvi che il termine giapponese "superstizione" è *meishin*, ovvero 'credenza sbagliata'. Saperlo potrebbe risultare utile se un amico giapponese vi dovesse veder toccare ferro o legno, perché basterà dirgli «Italia no meishin» (superstizione italiana) per fargli capire la cosa senza elaborate spiegazioni.
In aggiunta a quanto vi avevo già detto, sappiate che porta male rompere le bacchette quando si mangia e anche vedere un ragno di notte. Porta fortuna vederlo di giorno, ma mia nonna dice: «Ragno porta guadagno», e penso che valga a tutte le ore... Ancora di notte evitate di fischiare perché potreste far comparire un ladro o un serpente, e non andate a coricarvi subito dopo aver cenato, perché rischiate di risvegliarvi con le fattezze di una mucca! Porta buono sognare un serpente bianco. Nel nord Europa invece uno gnomo, ma dovete ricordarvi di rubargli il cappello.
Se vedete un passero che vola basso o un gatto che si lava la faccia è segno che il giorno dopo pioverà. E se c'è un temporale tenete ben coperto il vostro ombelico o potrebbe passare il dio del tuono a rubarvelo.
Se starnutite una volta, qualcuno sta parlando bene di voi. Se lo fate due volte stanno parlando male di voi. Tre volte... misuratevi la febbre perché non si sa mai!



LAMU' PARTE 21

... MA LE ZUCCHE VUOTE TORNANO SEMPRE A GALLA



BLAH! PROPRIO DI DOMENICA DOVEVA PORTARCI A FARE UNA GITA IN CAMPAGNA, IL PROF ?!
EH EH... IL FINE DELLA GITA SAREBBE RACCOGLIERE SPECIE VEGETALI RARE, MA NON È DETTO CHE NON POSSIAMO FARE ALTRE COSE...
PERCHÈ? CHE CAVOLO VORRESTI COMBINARE, IN 'STO POSTO DA LUPI? CI FOSSE ALMENO UNA SALA GIOCHI...
TRANQUILLO, TRANQUILLO... C'È UN POSTO MOLTO PIÙ DIVERTENTE!!
E SAREBBE?
SENTITE UN PO'!!
PSSS
PSSS
PSSS
CO... COSA?! SUL SERIO?!
IH IH IH
YU-HUUH! ANDIAMO! ANDIAMO!!

UH ?
EHI, ATARU ! CHE TI SUCCEDE ?!
MI DISPIACE, MA NON MI INTERESSANO CERTE COSE ...
EH ?!!
EHI, MA STAI BENE ?!
NON HAI LA FEBBRE ?! SICURO ?!
HO ALTRO DA FARE !
NON POSSO CREDERCI ! PROPRIO LUI CHE PER CERTE COSE SAREBBE PRONTO A RISCHIARCI ANCHE LA VITA !
SPERIAMO CHE QUESTO NON PRESAGISCA QUALCHE IMMANE SVENTURA !!
FRUSH
E QUESTA CHE PIANTA E`?
STUNC
SHINOBU! DOVE VAI ?!
AH! CI VEDIAMO DOPO !

FINALMENTE SOLI!! DA QUANTO TEMPO ASPETTAVO UN MOMENTO COSÌ!!
PROPRIO!
EH EH EH!! ORA NESSUUUNO CI PUÒ DARE FASTIDIO!
NE SEI COSÌ FELICE?
SÌ SÌ SÌ!! PERCHÈ ADESSO TU... IH IH IH IH!
AH!
PLAF
NON TI DISPIACE, EH?! NON TI DISPIACE, SHINOBU, EH?!
NON TI SEMBRA DI ANDARE UN PO' VELOCE?!?
SE CI LASCIAMO SFUGGIRE QUESTA OCCASIONE QUANDO PENSI CHE CI CAPITERÀ LA PROSSIMA?!
IO... BE'... ANCHE QUESTO È VERO, MA...
TI PREGO! ALMENO UN BACIO!!
MA...
EHI, E QUELLO COS'È?!

NON E' UNA LUCERTOLA ?!
A ME NON SEMBRA . . .
QUELLO CHE ?
QUELLA COSA SUL RAMO !!
DAI, TIRALO GIÙ !
PERCHE' INVECE NON FINIAMO QUELLO CHE AVEVAMO INIZIATO ?!
SE NON LO TIRI GIÙ, NON CONTINUO UN BEL NIENTE !!
OK! PERÒ SE TE LO PORTO FAI COME DICO IO, EH ?!
CI PENSERÒ . . .
PER ME È UN PEZZO DI CIBO DA UN NIDO DI AVERLA! DAI, CHE ABBIAMO TROVATO QUALCOSA DI INTERESSANTE !!
TI GIURO CHE ERA PIÙ INTERESSANTE QUELLO CHE VOLEVO FARE IO !!

UH ?! PENSAVO CHE FOSSE UNA SPECIE DI RANA, INVECE . . .
METTILO VIA CHE LO MOSTRIAMO AL PROF !
OK !
E ORA . . .
AARGH !!
NON PROVARTI AD ABBRACCIARMI CON QUELL'AFFARE CHE TI SPUNTA DAL MAGLIONE !!
TONF
NON SEI STATA TU A DIRE CHE LO VOLEVI ?!?
MA IO . . .
BASTA! LO BUTTO VIA !!
NOO! DEVO MOSTRARLO AL PROF !!
FRASH
ALLORA PORTAGLIELO TU, SE TI PIACE TANTO !!
CHE SCHIFOO-!

IH IH!! DAI CHE QUALCUNO C'È!!
SSH! ABBASSA LA VOCE!!
IHIH! CON UNA SILHOUETTE COSÌ DEVE ESSERE MINIMO UNA MODELLA!!
PERÒ CON 'STO VAPORE NON SI VEDE UN CAPPERO LESSO!
EH EH! CHE DEFICIENTE, QUELL'ATARU, CHE S'È LASCIATO SFUGGIRE UN'OCCASIONE SIMILE!
GULP!
FRUSSH
AH, QUANTO VORREI ESSERE PIÙ VICINO!

E ADESSO CHE FACCIAMO ?! CI SIAMO PERSI !!
E SMETTILA DI PIANGERE! CI SONO ANCH'IO CON TE, NO ?!
FRUSH
UH ?
ATARU E SHINOBU ...?!
SNIFF! PER QUEL CHE VALI ...
COOSA?! CREDI CHE NON RIESCA A RECUPERARE ALMENO CIBO PER DUE PERSONE ?!
CIBO?! PERCHE'?! QUANTO TEMPO INTENDI RESTARCI QUI ?!?
EH EH! SAREMO GLI ADAMO ED EVA DI QUESTO GIARDINO PROIBITO!!
...
CHE IDIOZIE ...
QUALUNQUE POSTO DIVENTA UN GIARDINO DELL'EDEN, SE CI SEI TU!!
...
OH, ATARU !!
EHI, E' PIU' INTERESSANTE DI QUA !!
DICI SUL SERIO?!
HO LO SGUARDO DI CHI DICE BALLE ?!
SEX
SEX

AH! FINO A QUESTO PUNTO?!
URK!
EHM... TORNIAMO A VEDERE DI QUA !!
C'E' LA VARIETA' DELLA SCELTA !!
SVOLT
AH! ASPETTA . . .
CHE C'E'?! COSA PUO' BLOCCARCI, ORA ?!
TOGLITI QUELLO STRANO AFFARE RIN_ SECCHITO DAL PETTO . . .
. . .
STUMP
URK!
CAROO !!
YEK!
TUMP

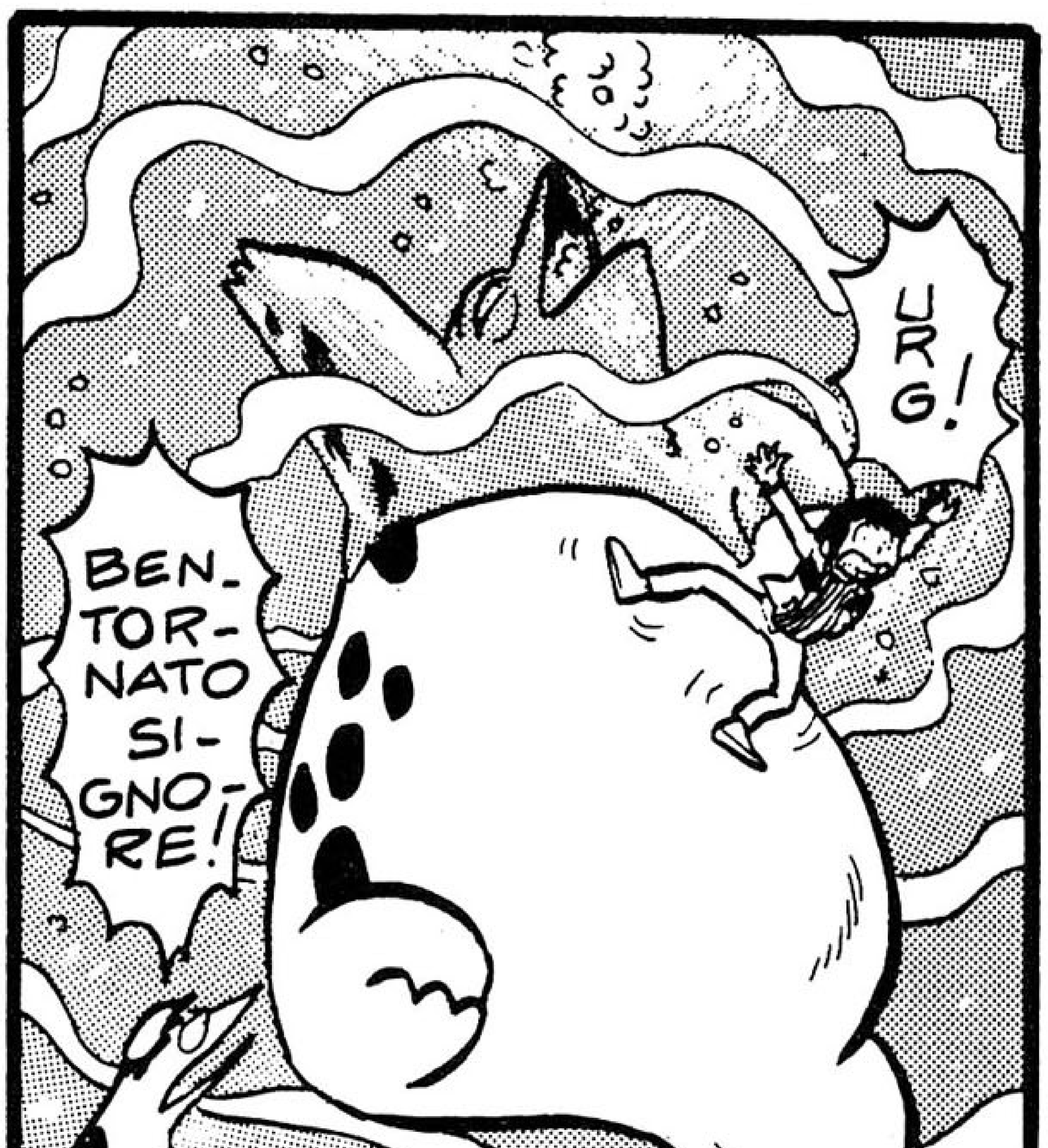
CAROOO!
YAARGH!
URG... NNGH... GG... ...
CARO! FINALMENTE SEI TORNATO! SONO COSÌ FELICE!!
LA BELLEZZA AL BAGNO S'È IMBOSTIKKATA AD ATARU!!
PORC...! PERCHÈ SEMPRE E SOLO LUI PUÒ GODERE?!?
FRUSH
FRUSH
VOGLIO VEDERE DA VICIN...

ORK!!
UGH
SVENG
N... NOI CI SIAMO ARRAPATI A VEDERE UN "COSO" DEL GENERE ?!?
AH, SENTO SVANIRE I SOGNI DELLA MIA GIOVINEZZA ...
FRUSH
DOV'È IL MIO ATAR ...
GGLLUU
AH!
YAEEK!
SPLONF
GLUGLUGLU

CAPRIOLA! YU-HUH!!
YAERK!
SBLONFF
GAHAHRAHR
AIUTO!! SALVATEMI!!
CARO! DA QUANTO TEMPO!!
TESORO!
SOB

ERO COSÌ TRISTE E SOLA !!
SCUSAMI ! SCUSAMI !
GORGLE GORGLE GRGL OGE
QUELLO È L'UOMO A CUI DEVI LA VITA !!
UH, SUL SERIO ?!
AH! CHE COMMOZIONE ! CHE GRATITUDINE !! IL MIO SALVATORE !!
SVISSH
DOBBIAMO FARE QUALCOSA PER RINGRAZIARLO, NO ?!
MA CERTO !! PORTIAMOLO AL PALAZZO !!
OH, PICCOLO! ACCETTA ALMENO LA MIA RICONOSCENZA !!
PLONF
ATARU !
SCU... SCUSATE, MA IO AVREI LASCIATO A METÀ UN IMPEGNO URGENTE !
SÌ ! PENSARE CHE CI MANCAVA COSÌ POCO !
SHINOBU ARRIVO !!

EHILA'!! SONO TORNATOO!!
AH, IL CAPO!
cappa house
NIGHT C
RAGAZZI! IL CAPO E` TORNATOO!!


URG!
BEN-TOR-NATO SI-GNO-RE!

QUI NON C'E' PIU` ACQUA!!
ANF ANF!
VERO!

CAPO!! PERCHE` CI HA LA-SCIATI SOLI AL NEGOZIO PER BEN SEI MESI?!
AH! SCUSATE, SCUSA-TE!!

UN GIORNO CHE SONO SALITO IN SUPERFICIE C'ERA TANTO CALDO CHE M'E' EVAPORATA TUTTA L'ACQUA DALLA ZUCCA...
E M'HA RIDOTTO A QUEL MODO !!
SE TU NON FOSSI PASSATO DI LI E M'AVVESSI VISTO, SAREI RIMASTO A MORIRE APPESO A QUELL'ALBERO, TUTTO RINSECCHITO !!!
PREGO, MANGIA QUANTO VUOI !!
MANGIARE ?! E CHE VUOI CHE MANGI, SE CI SONO SOLO CETRIOLI ?!
PRESTO!
FORZA!
QUANDO ARRIVANO LE DANZATRICI ?!
AH, CHE FATICA!
PORTATE FUORI IL PALCO!!
EHM... AVETE DETTO CHE QUESTO E' UN PALAZZO, UNA SPECIE DI REGGIA, NO ?
MA CERTO !
E LA PRINCIPESSA DOV'E' ?!
EH ?!
OH, MA SONO IO LA PRINCIPESSA !!
CHE BURLONE! MA COME HAI FATTO A CAPIRE CHE ERO IO ?!

SU GUARDA LE NOSTRE BLUEBELLS !!
AH, SOLO QUI SI POSSONO VEDERE SPETTACOLI SIMILI !
GO R GLE.
GRR
SEMBRA CHE LE DONNE NON GLI PIACCIANO !!
CIAFF CIAFF
EHI, GIOVIN-CELLO! CARINO !!
WOW !
MMH
MMH
CHE NE DICI ?! SONO I NOSTRI RAGAZZI MIGLIORI !
BASTA !
TORNO A CASA !

PROFESSORE! LE GIURIAMO CHE E' VERO!!
È STATO PORTATO NEL PALAZZO DEI CAPPA!!
IDIOTI! E IO CHE CI DOVREI SCRIVERE NELLA RELAZIONE AL PRESIDE? CHE E' STATO PORTATO VIA DA UN MOSTRO MARINO?!
ODDIO, LA MIA CARRIERA DI PROFESSORE E' FINITA!!
MI SOSPENDERANNO A VITA!!
SU, FORZA, SHINOBU!!
LO SAI CHE ATARU HA PIU' VITE DI UNO SCARAFAGGIO!!
SE SOLO AVESSI FATTO COME DICEVA LUI...
...SE FOSSI STATA PIU' GENTILE...
WAAAAH!! E' TUTTA COLPA MIAAAAA!!
GLI HO CHIESTO IO DI PRENDERE QUEL CAPPA SECCO!!
IEK! NON MI DARANNO NEANCHE LA LIQUIDAZIONE!!
PENSARE CHE MANTENGO UNA MADRE VECCHIA, UNA MOGLIE MALATA E UN FIGLIO AFFAMATO!! NNGGGH!!
ATARU...
SE SOLO L'AVESSIMO AIUTATO... SOB!!
ORMAI NON PUO' PIU' ESSERE VIVO IMMERSO LA' SOTTO!

SONO PROPRIO DISPIACIUTO, MA HO LASCIATO A METÀ UN IMPEGNO E...
LASCIA ALMENO CHE TI DIA UN REGALO ...
MI DISPIACE... SEI PROPRIO DECISO A TORNARE SU?
PERCHÈ NON TI DIVERTI QUI UN ALTRO PÒ?!
OH, NON DISTURBARTI !!
TANTO, SARÀ UNA DELLE LORO CAVOLATE ...
OH! MA QUANTO SEI PIENO DI RIGUARDI!
PERÒ, SE È COSÌ, ANCHE NOI NON DOBBIAMO INSISTERE !!
HAI RAGIONE!! FORSE QUESTA BESTIOLINA DA SALOTTO GLI SARÀ DI FASTIDIO ...
TONNG

IH IH!
Cappa house
STACCI BENE, EH?!
ATARU! NON TE L'HO MAI DETTO, MA IO SOGNAVO DI ESSERE POSSEDUTA DA TE!!
ATARU!! PERDONACI!!
GLUB GLUB
CHE FAROOO`!! DEVO ANCORA FINIRE DI PAGARE L'AFFITTO, SOB!!
BLUARP
SPLONF

FINE DELL'EPISODIO...

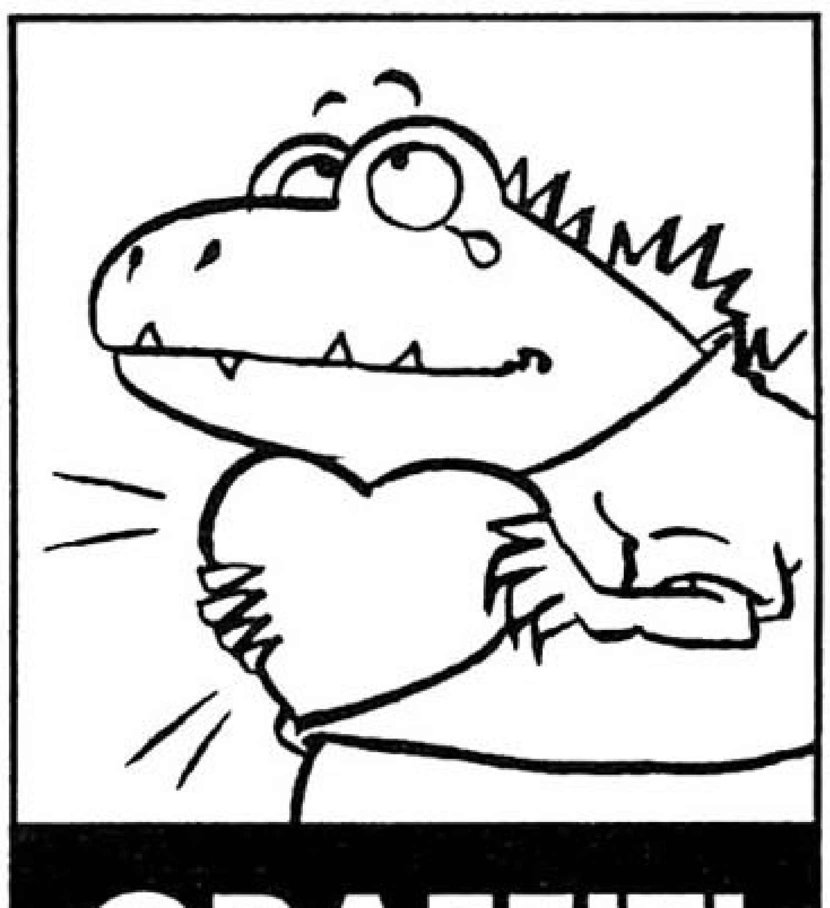
CUORE DI MANGA

Due ricordi

di N. Bartolini e D. Castellazzi

API E ROBOT

Un robot che parla, che riesce a ridere e scherzare? Be', a Daitarn III scappava qualche espressione di disappunto, ma Astroganga in questo è stato qualcosa di eccezionale! Passavo il periodo estivo dai miei nonni a Portovenere, un paese sul mare noto per la bellezza del luogo e la pulizia dell'acqua; l'estate significava anche ritrovare il mio compagno di giochi Jonatah, che lasciava Modena per le vacanze. Fu proprio lui a parlarmi di *Astroganga*, trasmesso da una tv della sua zona. Mi descrisse questo gigantesco robot che combatteva a mo' di catch, senza armi particolari, ma con un'intelligenza propria... questo a differenza di tutti quelli conosciuti sino ad ora! Essendo come San Tommaso che non ci crede fino a che non ci mette il naso (o meglio il dito), pensavo che mi prendesse in giro. Mi dovetti ricredere una volta tornato a casa: Tele Liguria Sud, una rete locale della mia zona, stava infatti trasmettendo *Astroganga*... aveva ragione. Guarda caso cercai di non perdere neanche una puntata anche perché, dopo il barone Ashura, gli umanoidi contro i quali doveva combattere Ganga sono stati i miei 'nemici preferiti': avevano la testa a chicco di riso e si ostinavano a prendere sembianze umane; puntualmente scoperti ed eliminati si guadagnarono la palma dello sfigato e la mia simpatia! Da lacrimuccia l'ultima puntata, quando Astroganga sacrifica la propria vita per salvare il suo piccolo amico pilota, un ragazzino dagli occhi azzurri e i capelli neri... George? Era il periodo in cui, su qualsiasi tv privata mi sintonizzassi, riuscivo a seguire contemporaneamente una decina di serie; tra queste non è possibile dimenticare *L'ape Magà*! A differenza della cugina Maya, che oltre a essere più bella e fortunata riuscì a conquistarsi un posto nella programmazione di RAI 2, Magà venne derisa, picchiata e chissà cos'altro sulle tv locali... Probabilmente questa serie rappresenta il culmine della sventura che una piccola ape può sopportare. La protagonista della storia viene: 1) abbandonata dalla



GRAFFITI

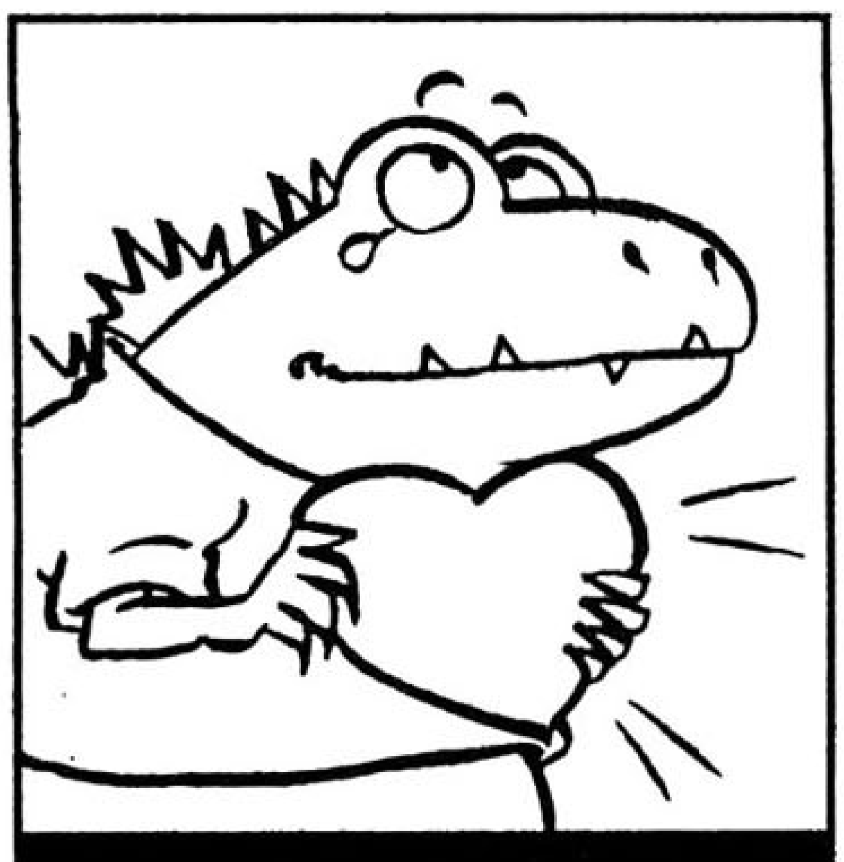
VENDO/CAMBIO

Siamo due neo diplomati grafici appassionati di anime e manga(zine); realizziamo disegni, anche su T-shirt, dei vostri personaggi preferiti su vostra richiesta. I disegni saranno unici e/o personalizzabili!! Chiamare (zona di Roma).
Gianluca
06/79810263
Gianluca
06/6582984

Vendo moltissimi albi, primi numeri, serie intere di vari editori di fumetti giapponesi (Akira, Granata Press).
Antonio Ippolito
Res. Mestieri 711-Miz.
20090 Segrate (MI)
02/2150777

Ciao a tutti! Per questioni di spazio vendo i numeri di Akira dall'1 al 17 in ottime condizioni. Vendo inoltre numeri di Zero dall'1 al 10 escluso il 7 e i numeri 17 e 18. Prezzi da concordare!
Alessandra Tixi
Via D.Torrazza 11/18
16157 Prà (Ge)

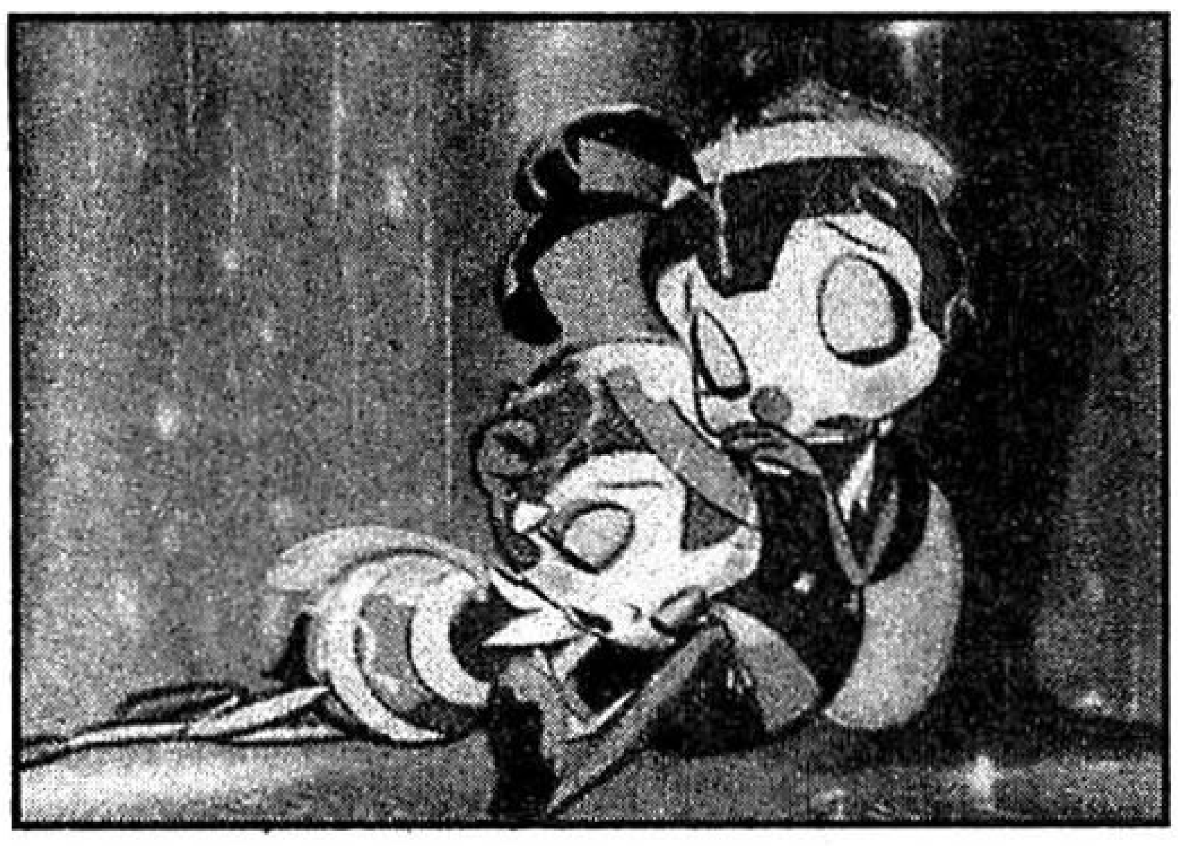
Scambio o vendo, a sole L. 15.000, spese di spedizione e spese per le videocassette "comprese nel prezzo", cartoni animati giapponesi in versione VHS PAL, sia in italiano sia in lingua giapponese (anche sottotitolati in inglese) tra cui: Ranma Nettougasen 1 e 2, Orange



GRAFFITI

Road, Uruseyatsura, Gundam, Candy, Jeeg Robot, Saint Seiya, Dirty Pair, Maison Ikkoku, Goldrake, Versailles no Bara, i film della Yamato Video e tanti altri. Ringrazio anticipatamente chi mi scriverà, anche per amicizia e per scambio di idee.
Mirko Elia
Via Tuscolana 1500
00174 Roma.

Film d'animazione giapponesi, in lingua italiana ma anche in lingua originale. Alcuni esempi: Lupin III, I Cavalieri dello Zodiaco, Hokuto no Ken, Macross, Akira, Laputa, The Venus Wars, Baoh, Leda e altri. Serie TV (I Cavalieri dello Zodiaco, Lupin ecc.); Film per home video, film destinati a sale cinematografiche. Inoltre specials e dossier sui migliori cartoni animati: I Cavalieri dello Zodiaco (30 pagine di speciali e materiale), Akira (19 pagine), Cat's eye (27 pagine incluso un manga inedito pubblicitario), Dirty Pair (11 pagine), Lady Oscar (19 pagine), Lupin III (21 pagine), Robotech (13 pagine) e moltissimi altri ancora. Infine, per gli interessati, vendo Dylan Dog numeri 3 e 12 originali al miglior offerente. Richiedete lista tramite telefono. Per il materiale video, possibilmente acquirenti in zona Milano.
Paolo
02/48701444



madre il giorno in cui l'alveare è raso al suolo dalle vespe; 2) 'adottata' da una mamma ape che ha già diversi figli che la prenderanno in giro e la picchieranno; 3) sballottata da un prato a un bosco dove vedrà morire (fra le tante) una cicala: un'agonia di venticinque minuti che finirà con un banchetto delle voraci formiche... Dal canto suo Mauya ha, nel prato in cui vive, tantissimi amici tra i quali un esercito di formiche (probabilmente vegetariane), un grillo, Flip, e Willy, compagno di giochi e di piccole disavventure. Nella seconda serie, poi, appare un topo che, grazie alla magia degli animatori, risulterà alto e grosso come un insetto! Comunque si siano svolte queste due avventure, così differenti l'una dall'altra, anche le 'storie del prato' fanno parte del bagaglio a cartoni animati che portiamo con noi e nel quale ci piace frugare ogni tanto.

Nicola C. Bartolini

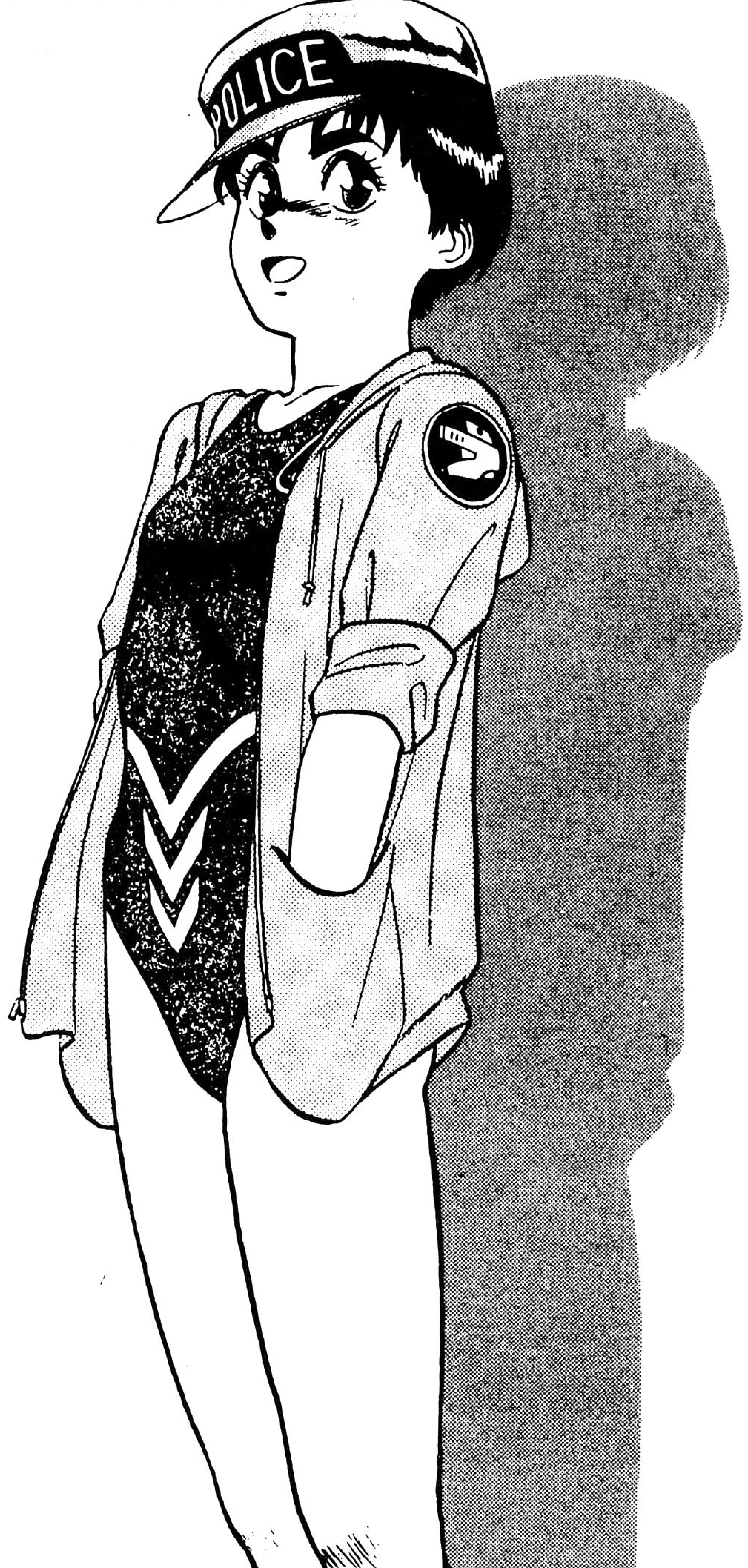
JEEG ROBOT D'ACCIAIO

All'epoca la mia principale occupazione consisteva nel calpestare campi di calcio più o meno improvvisati e, anche se cominciava a dilagare, la mia passione per il fumetto rimaneva comunque relegata alle fredde serate invernali, troppo buie per le partitelle in notturna alla fievole luce di qualche lampione inclinato per le pallonate ricevute. Nel corso di uno di quei pomeriggi calcistici (non ricordo se estivo o invernale) si sparse la voce, tra noi calciatori in erba, più corridori che palleggiatori, di un nuovo cartone giapponese. Nella serie in questione un uomo si trasformava nella testa di un robot gigante, mentre le rimanenti parti del corpo, i fatidici componenti, gli venivano lanciate da un'astronave in volo per congiungersi quasi magicamente al volto urlante. Sto parlando, ovviamente, di *Jeeg Robot d'acciaio*, uno dei tanti figli robotici di papà Go Nagai. La passione, mia e dei coetanei, per la nuova scoperta fu subito enorme. Frugando nella memoria, poco resta di trame e dialoghi, ma vi sono rimaste impresse scene affascinanti e temi decisamente innovativi. Innanzitutto il terribile popolo Haniwa, nemico dell'eroe, tenebroso e infernale quanto basta, tant'è che viveva sottoterra e invocava la propria regina con tante strane formule magiche. Poi l'inventore di Jeeg, il professor Shiba, che in realtà era morto ma la cui memoria era inserita in un gigantesco computer che, tramite l'immagine del viso trasmessa da un video, continuava a comunicare con il figlio. Proprio il figlio, Hiroshi, si trasformava in Jeeg, un gigante d'acciaio, e per questo soffriva di crisi esistenziali, incapace di comprendere quanto di umano fosse veramente rimasto in lui. Era proprio in questa ambiguità, in questi uomini divenuti macchine, e in queste macchine che trattenevano i ricordi di uomini, che la mia giovane mente, ancora poco avvezza alla fantascienza, trovava affascinanti punti d'interesse e ambigui quesiti. Un altro ricordo mi resta di Jeeg: un gigantesco poster a colori, di circa un metro per settanta centimetri, che, scovato presso una piccola edicola, subito appesi a una parete della mia stanza. In piedi, in tutta la sua maestosità, le braccia alzate e i pugni serrati, Jeeg troneggiava sul muro più spazioso della mia camera. A distanza di tanti anni, con la complicità di alcuni cambi d'arredamento e di un paio di traslochi, non so dove sia finito quel poster, ma una cosa è certa: quella figura mastodontica e potente è il ricordo più nitido che mi sia rimasto di Jeeg Robot d'acciaio, un uomo che lottava per la salvezza del genere umano a rischio della propria umanità.

Davide Castellazzi

PATLABOR - CAPITOLO 3 - PARTE I

ACTIVE FACTOR



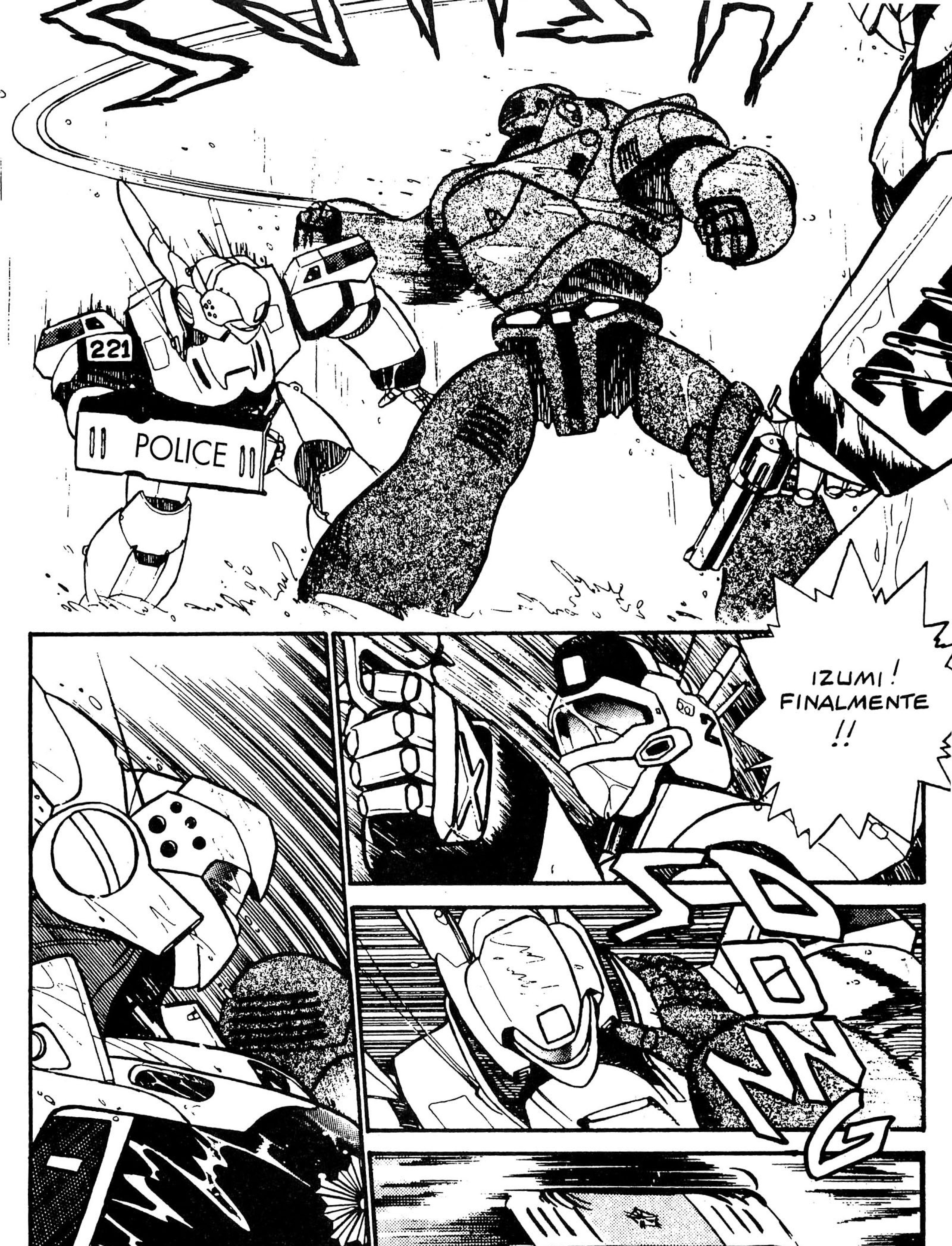
GHIK
PLIC
PLIC
GHIK
GHIK

POLICE
特2-22
2

NE PASSANO D'AEREI, EH?...
VZZ
OTA, MI SENTI ?! IL MOTORE SI STA SURRISCALDANDO !!
BZZ BZZ BZZ
RITIRATI PER UN PO' E LASCIALO RAFFREDDARE !
PORC...
CHE...
VRR
POLICE
BZZ
BZZ
BZZ
BZZ

E IZUMI ?!
SI PUÒ SAPE-RE CHE C... STA FACENDO ?!?
SVIUZ
SPLOSSH
POLICE

SBAMMM
STUD


221
POLICE
IZUMI! FINALMENTE !!
DOONG

POLICE
POLICE
PORC ...
È PIÙ POTENTE DI QUELLO DELL' ALTRA VOLTA !!
POLIC
IZUMI! TOGLITI DAI PIEDI !!
SPLASH
SPLASH

AH AH AH
CHI HA PIÙ PAURA DELLA POLIZIA ?!
STA SCAPPANDO IN MARE !!
PRESTO!! AVVERTITE LA COSTIERA E I GRUPPI ANFIBI !!
EH?! QUELL' AFFARE PUÒ ANDARE ANCHE IN ACQUA ?!
OTA! L'OBIETTIVO S'È SPOSTATO IN MARE !!
NOA!! SVEGLIATI, PORC... !!
SEI ARRIVATA TARDI E TI METTI PURE A FARMI DA IMPICCIO !!
SOLO PERCHÈ VUOI SEMPRE FARE TU LA PROTAGONISTA, ROSPETTA !!
STUNC
POLICE

ODDIO SENTO CHE MI VERRA` UNA COLICA ...
SGAMBETTO ?!? VEDO CHE UTILIZZI FINISSIME TECNICHE DI COMBATTIMEN-TO, OTA !!
SE FOSSI RIUSCITO AD ATTACCARLO FRONTALMENTE E A FARGLI LO SGAMBETTO, L' AVREI FINITO !!
...
222
HO ... HO UNA MOGLIE DA MAN-TENERE !
SHINSHI ... OGNI TANTO NON TI VIENE VOGLIA DI MOLLARE 'STO LAVORO? ...

"KUMAGAMI"? CON CHE CARATTERI SI SCRIVE?
AH, "L'ORECCHIO DELL'ORSO"? E "TAKEO"?
...
SAKUMA RIESCE SEMPRE A TROVARCI BUONI ELEMENTI ...
UNO STUDENTE DEL CORSO DI PERFEZIONAMENTO?
TYPE 97
MA COSA CREDE DI FARE, PORTANDO ADIRITTURA UN RAGAZZINO?
SIAMO IN UNA SITUAZIONE CHE, ANCHE SE UN POPPANTE FOSSE DISPOSTO A VENIRE, PRENDEREI PURE QUELLO ...
EFFETTIVAMENTE LA SUA PATTUGLIA E' MESSA MALE, A PERSONALE ...
非常持

E' SOLO UNA QUESTIONE NUMERICA, NON DI QUALITA'...
LE PERSONE CHE HO ADESSO SONO FIN TROPPO VALIDE... SONO DEGLI ASSI, NEL LORO LAVORO!!
AH, SÌ? MI SEMBRAVA D'AVER SENTITO, PRIMA...
...CHE SIETE STATI SBARAGLIATI DA UN SOLO LABOR, AL PORTO...
AH, CHE TEMPACCIO!
NON SI VEDE NEANCHE IL FUJI...
CHE IMBONITORE!
BEN SVEGLIATI! DA OGGI LA STAGIONE DEI MONSONI E' FINITA E...

CON QUESTO BEL TEMPO VIENE PROPRIO VOGLIA DI METTERSI IN COSTUME ANDARE AD ABBRONZARSI O A FARE QUALCHE BEL BAGNO! E ANCH'IO...
CAAPO !!
TAFF TAFF
NON SI PUO' INSTALLARE UN IMPIANTO DI CONDIZIONAMENTO, IN 'STO POSTO ?!
...
IL TEMPO DI OGGI - BELLO
CHE ?
PRIMA E' PURE SALTATO IL CONDIZIONATORE DELL'UFFICIO !!
ALLA QUESTURA PENSANO DI CAVARSELA DICENDOCI CHE CI HANNO DATO 'STE DIVISE ESTIVE ?!
CLIC
DUBITO CHE CI SIANO I FONDI PER L'ARIA CONDIZIONATA...
NOI SIAMO QUELLI CHE NE MANGIAMO DI PIU', ALLA POLIZIA...

CAPISCO, CAPISCO! MI SEMBRA DI VEDERLI, QUELLI ALLA QUESTURA!
"SÌ, LA SECONDA PATTUGLIA MANGIA SOLO SOLDI E NON RENDE NIENTE!"
DOPO IL FALLIMENTO DELL'ALTRO GIORNO, POI, SI SONO INCAZZATI ALLA GRANDE...
BÈ... NON POSSO DARGLI TORTO...
PERÒ, CON QUEST'AFA, IL NOSTRO "SPIRITO COMBATTIVO" NE RISENTE!! FINIAMO AMMOSCIATI, NO?!
EPPOI CI TOCCA TENERE LE PORTE E LE FINESTRE APERTE!!
E CHE FACCIAMO SE CI ENTRANO I LADRI?!
E CHE CI FREGANO I LADRI, DA UN POSTO COSÌ?

...
GLI INGRAM !!
AH, MASSÌ !
GLI INGRAM, EH?
VRRRRR
QUELL'UOMO! PUOI DIRGLI QUELLO CHE VUOI ...
TANTO NON CAMBIA MAI NIENTE !!
EH ?!?
TU ?!
EH? IO?! IO?!
RIZZ
MA ALLORA CHI E' CHE STA PILOTANDO L'INGRAM ?!?
EEEH?! EH!

AAAH!!
PERCHE`TI STAI MUOVENDO ?! PERCHE`TI STAI MUOVENDO SENZA DI ME ?!?

STUMP
STUMP

STUMB
LRRR
TRR
221

AH!
CHE VUOL DIRE CHE SI STA MUOVEN-DO DA SOLO ?!?
E CHE NE SO ?! VORREI SAPERLO ANCH'IO !!
EHI, VOOI !!
PREPARATE IL MIO INGRAM !! ESCO IN AZIONE !!

NON MI DICA CHE CHIUNQUE PUO' SALIRE SU UN INGRAM E GUIDARLO COME GLI PARE E PIACE ?!?
E CHE NE SO ?! CHE NE SO ?!
MA ALLORA A CHE SERVE IL CODICE D'ACCESSO SEGRETO ?!
IZUMI, TOGLITI DI LÌ !
POTREI FARTI MALE !

VRRRR
NON SO CHI SEI, MA...
TUMP
SVISH
DIMMI ALMENO CHE VUOI FARE CON L' INGRAM DI IZUMI!!

A SECONDA DELLA TUA RISPOSTA, DECIDERÒ COME REAGIRE !!
POLICE
222
221
SWISH
NO!NO!NO!NO!NO!NO!NO!NO!NO!NO
OOOTA!! SMETTILAA!! VUOI DANNEGGIARE IL MIO INGRAM ?!
TOGLITI, NOA! RISCHI DI FARTI AMMAZZARE !!
GNAAAAH!

PERÒ ...
COME FA A MUOVERSI ?! CI VUOLE IL CODICE D'ACCESSO SEGRETO ...
ANCHE SE AVESSE TENTATO LA PROCEDURA DI CAMBIO DEL CODICE, L'INGRAM SI SAREBBE DOVUTO BLOCCARE AUTOMATICAMENTE ...
POLICE
OPPURE GLI HANNO CAMBIATO DEL TUTTO LA SCHEDA !!
PERÒ CHI RIESCE A FARLO DEV'ESSERE UN TECNICO DELLA SHINOHARA
OPPURE ...
ASUMA !!

MA LO VEDI DOVE STAI STRINGENDO ?!
UH ?!
FLOMP FLOMP
URK! SCUSS !!
M'È VENUTO IN MENTE CHE C'HO UN IMPEGNO !!
EHM EHM
EHILÀ! NON LO SAI CHE È UNA GRAN BRUTTA COSA INTRUFOLARSI IN UN EDIFICIO DELLA POLIZIA E SALIRE SU UN PATLABOR SENZA DIRE NIENTE ?!

OTA! NON M'IMPORTA COSA PUÒ SUCCEDERE!! T'AUTORIZZO A FARLO A PEZZI!!
MA CAPO!!
CO... COME PUÒ DIRE UNA COSA SIMILE?!
EH EH EH.
...ORA C'HO L'AUTORIZZAZIONE...
È SEMPRE STATO IL MIO SOGNO, COMBATTERE CON UN'ALTRO INGRAM!!
CLANG

CARICAAAA
VRR
LICE
DON

POLICE
Z-22
POLICE
POLICE

POLICE
221
222

LE NOVITA' DEL CATALOGO HUNTER

GADGET

GAD005	INDICI PER MUSICASSETTE LAMU'	6.700
GAD048	INDICI PER MUSICASSETTE DRAGONBALL	6.700
GAD049	INDICI PER MUSICASSETTE RANMA 1/2	6.700
GAD050	INDICI PER MUSICASSETTE SAILORMOON	6.700
GAD081	LOOSELEAF NOTES DRAGONBALL Z	7.000
GAD095	LOOSELEAF NOTES SAILORMOON	7.000
GAD062	MATITA DI TOTORO	1.300
GAD092	MATITA RANMA 1/2 TIPO A	5.400
GAD093	MATITA RANMA 1/2 TIPO B	6.400
GAD064	MEGAPOSTER 3X3 OCCHI	13.000
GAD088	MEGAPOSTER SAILORMOON	13.500
GAD001	MODELLINO MACROSS TIPO 1	5.000
GAD002	MODELLINO MACROSS TIPO 2	5.000
GAD096	NASTRO ADESIVO RANMA 1/2 TIPO A	9.500
GAD097	NASTRO ADESIVO RANMA 1/2 TIPO B	12.000
GAD094	PENNA A SFERA RANMA 1/2	13.500
GAD009	PLASTICA SALVAFOGLIO LAMU'	6.700
GAD060	PLASTICA SALVAFOGLIO 3X3 OCCHI	6.700
GAD057	PLASTICA SALVAFOGLIO NAUSICAA	6.700
GAD058	PLASTICA SALVAFOGLIO RANMA 1/2	6.700
GAD059	PLASTICA SALVAFOGLIO SAILORMOON	6.700
GAD061	PLASTICA SALVAFOGLIO TOTORO	8.000
GAD079	PLASTICA SALVAFOGLIO DRAGONBALL Z	7.000
GAD082	PLASTICA SALVAFOGLIO NADIA	7.000
GAD087	PLASTICA SALVAFOGLIO SAILORMOON	7.000
GAD075	PORTACHIAVI DRAGONBALL Z	16.000
GAD077	PORTADOCUMENTI DRAGONBALL Z	8.000
GAD065	POSTER DI STOFFA SAILORMOON	39.000
GAD068	PUZZLE DRAGONBALL Z	49.000
GAD066	PUZZLE DI SAILORMOON	46.000
GAD078	PUZZLE RANMA 1/2	49.000
GAD010	QUADERNO LAMU' TIPO A	6.700
GAD011	QUADERNO LAMU' TIPO B	7.700
GAD056	RIGHELLO DI NAUSICAA	5.500
GAD051	SET CARTA DA LETTERE DRAGONBALL	10.500
GAD052	SET CARTA DA LETTERE NAUSICAA	9.500
GAD083	SET CARTA DA LETTERE RANMA 1/2	11.000
GAD089	SET SPILLE SAILORMOON	13.500
GAD076	SPILLE DRAGONBALL Z	13.500
GAD085	TEMPERINO RANMA 1/2	5.500

VIDEOCASSETTE IN ITALIANO

VC700	BAOH	39.900
VC701	VENUS WARS	39.900
VC702	MACROSS	39.900
VC703	COBRA	39.900
VC704	GOLGO 13	39.900
VC705	LAMU' THE MOVIE 2 BEAUTIFUL DREAMER	39.900
VC706	LUPIN III IL CASTELLO DI CAGLIOSTRO	39.900
VC707	YOMA LA STIRPE DELLE TENEBRE	39.900
VC708	LADIUS LA RICERCA DEL SEGRETO DI QUALL	39.900

COME EFFETTUARE LE ORDINAZIONI:

Scrivete su un foglio il codice e la descrizione del materiale che volete ricevere. Calcolate l'importo complessivo: se questo è inferiore alle 200.000 aggiungete lire 5.000 per le spese di spedizione. Se l'importo, invece, è superiore alle 400.000 deducetevi uno sconto del 5%. Potete pagare con assegno circolare, assegno bancario o vaglia postale. Spedite il tutto (se avete pagato con vaglia postale allegate una fotocopia della ricevuta) a HUNTER SRL, Via Calvart, 34 - 40129 BOLOGNA.

HUNTER

Secondo appuntamento con i gadget: la fantasia giapponese, effettivamente, riesce a produrre cose davvero impensabili! Verrebbe davvero voglia – come dicevo il mese scorso – di comprarsele tutte! Fate bene i vostri conti, dunque, e mandateci le ordinazioni, perché molto del materiale proposto è 'a scadenza' e non potrà più essere rifornito.
Non dimenticate, inoltre, di far presto ad inviare gli ordini desunti dal catalogo che – se siete fra i più fortunati – avete appena ricevuto: i valori aumentano giorno dopo giorno e non sappiamo fino a quanto potremo mantenere stabili i prezzi delle importazioni.
Detto questo, verrebbe voglia di dirvi arrivederci al mese prossimo, se non che c'è ancora qualche riga da riempire, e allora vi voglio dare un altro consiglio: non dimenticate di acquistare le riviste perché ogni mese contengono inserti davvero imperdibili (come le carte da gioco di Porco Rosso). Capito?
Mister Hunter

SHOP

IL CATALOGO DEI MANGA DI GRANATA PRESS

GUIDA ALLA RICHIESTA DEI NUMERI ARRETRATI

LIBRI

Aa. Vv.
ANIME, Guida al cinema di animazione giapponese
Pagine 320 , lire 35.000
Un libro ormai mitico: la guida più completa alle serie televisive, ai film e agli OAV. Indispensabile!

Thierry Groensteen
IL MONDO DEI MANGA
Pagine 84 , lire 18.000
Una preziosa ed esauriente guida al fumetto nipponico. Illustratissimo.

Go Nagai
MAO DANTE
Volume primo: pagg. 328
Volume secondo: pagg. 308
lire 32.000 cadauno
In due bellissimi volumi una storia che è quasi un antefatto della saga di Devilman. Un Go Nagai in grandissima forma per una storia che mette i brividi: e se i demoni un giorno tornassero davvero...

MOBILE SUIT GUNDAM: ILLUSTRATION WORLD
Pagine 144, lire 45.000
Centinaia di immagini a colori per la saga più appassionante del decennio. Stampato in Giappone. Testo in italiano e inglese.

FIGHT! ICZER-ONE PERFECT COLLECTION
Pagine 128, lire 35.000
Tutto su una mitica serie. A colori. Testo in inglese.

Ricordiamo a tutti i nostri vecchi e nuovi lettori le norme per richiedere i numeri arretrati delle pubblicazioni Granata Press. È semplicissimo: basta inviare un vaglia postale per la somma degli importi degli albi aggiungendo un contributo per le spese postali di lire 4.000 (indipendentemente dalla quantità di albi ordinati). Il vaglia va indirizzato a GRANATA PRESS SRL, Via Marconi n°47, 40122 BOLOGNA. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo (codice di avviamento postale compreso!) e l'indicazione degli albi richiesti.

ZERO
(cadauno lire 3.500) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23. I primi sedici numeri contengono le storie di KEN IL GUERRIERO!
(cadauno lire 4.000) 24, 25, 26, 27, 28

ZERO SPECIALE (cadauno lire 7.000)
serie VENUS WARS 1, 2

Z COMIX (cadauno lire 5.000)
serie CRYING FREEMAN 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
serie 2001 NIGHTS 10, 11, 12, 13, 14, 15
serie BLACK MAGIC 16, 17
serie DOMINION 18, 19

Z STAR (cadauno lire 4.000)
serie DEVILMAN 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
serie CAPITAN HARLOCK 15

Z VIDEO (cadauno lire 24.500)
serie KEN IL GUERRIERO 1, 2, 3, 4

Z COMPACT (cadauno lire 2.800)
serie KEN IL GUERRIERO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

MANGAZINE
(cadauno lire 4.000) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 ,14, 15, 16, 17
(cadauno lire 5.000) 18, 19, 20

MANGA HERO (cadauno lire 4.000)
serie GREY 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
serie HOROBI 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24

MANGA CLASSIC (cadauno lire 5.000)
serie MAZINGA Z 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
serie IL GRANDE MAZINGA 12

MANGA COMPACT (cadauno lire 2.800)
serie I CAVALIERI DELLO ZODIACO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

MANGA VIDEO (cadauno lire 39.000)
1 - I CAVALIERI DELLO ZODIACO (esaurito)
2 - DEVILMAN
3- KEN IL GUERRIERO

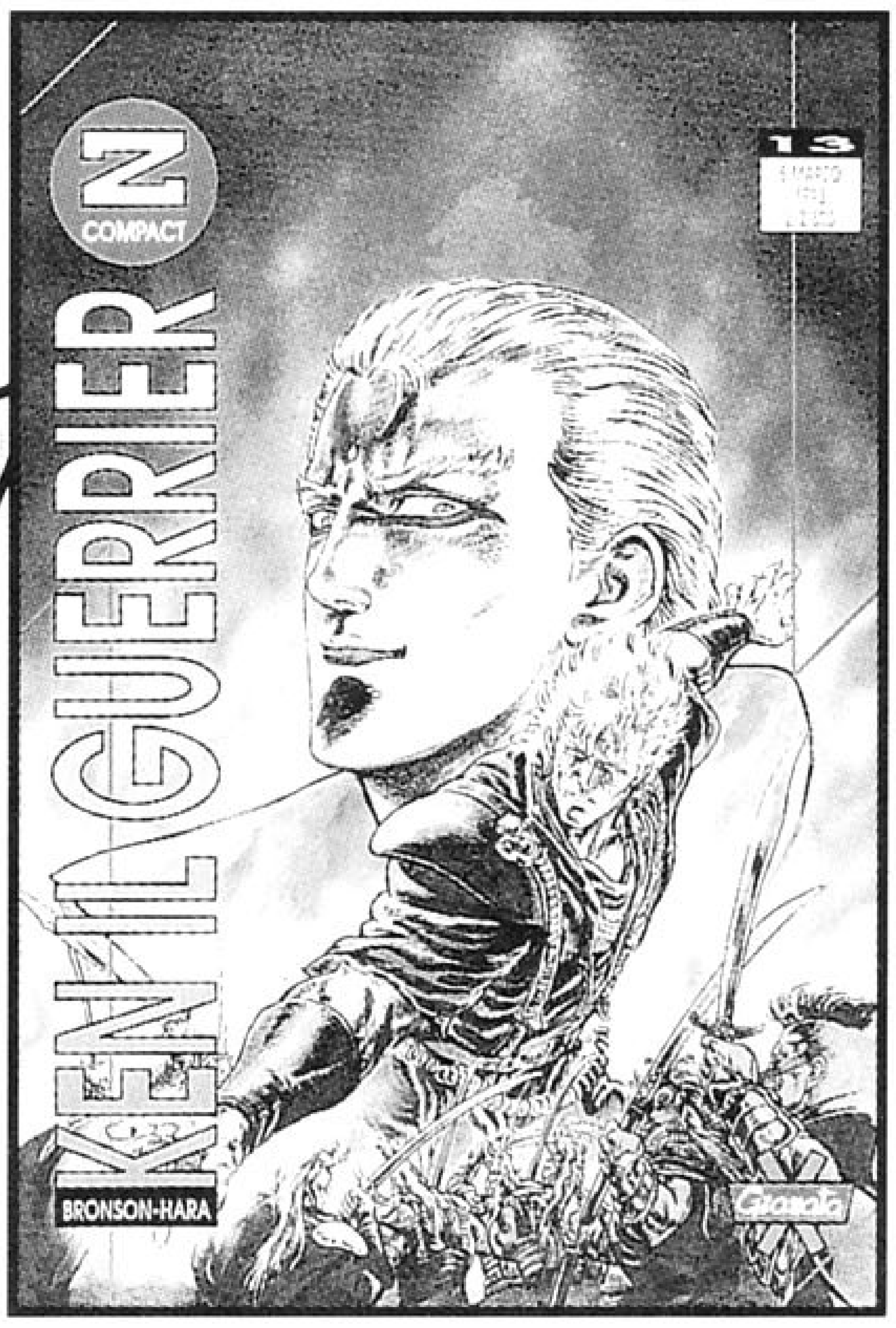
Z COMPACT

13

MANGA COMPACT

La più eroica e avvincente saga mai concepita: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 11.

128 pagine, lire 2.800.



A GRANDE RICHIESTA E' TORNATO... E' **KEN IL GUERRIERO!!** SU **ZETA COMPACT**, ORA IN EDICOLA, POTRETE LEGGERE OGNI MESE LE SUE DINAMICHE AVVENTURE.

112 PAGINE, 2.800 LIRE.

Granata

MANGA COMPACT

Continua l'incredibile saga de: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 12.

128 pagine, lire 2.800.

Z VIDEO

69 min. di pura azione, **Z VIDEO** n° 4, con **3 episodi 3** dell'inimitabile **KEN IL GUERRIERO**, lire 24.500.

MANGA VIDEO

Finalmente disponibile: **DEVILMAN-1, La nascita,** (46 terrificanti min.). **MANGA VIDEO** 2, lire 39.000.

SPECIA

INVERNO

ZERO

MANGA ZINE

VENUS WARS

VENTI DI GUERRA SU VENERE!
TRA INTRIGHI MILTARI E POLITICI SI SCATENA IL CONFLITTO. ECCOVI, DIRETTAMENTE DALLA PENNA DI **YOSHIKAZU YASUHIKO,** LA TERZA ENTUSIASMANTE PARTE DI **VENUS WARS!**
ORA IN EDICOLA.
N° 3, 144 PAGINE, 6.000 LIRE.

Granata

OUTLANDERS

L'INVASIONE E' INIZIATA!
CHI SONO QUESTI MISTERIOSI ALIENI CHE ACCAMPANO DIRITTI SUL PIANETA TERRA? SE VOLETE SAPERNE DI PIU' LEGGETE **OUTLANDERS**, **JOHJI MANABE** RACCONTA!
ORA IN EDICOLA.
N° 3, 144 PAGINE, 6.000 LIRE.

Granata

SPECI